LET'S MAKE ★ CHARACTER ［レッツ メイク キャラクター］

CGイラストテクニック

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by DSmile

vol.10

はじめに

本書を手に取っていただきありがとうございます。DSマイルと申します。

普段から自分の描き方は他のイラストレーターさんに比べると専門的ではない気がしていて、人にわかりやすく解説することなどできるのだろうかと悩みましたが、絵に「正解」というものはないはずなので、私なりの描き方をみなさんに解説しようと思いました。

本書では、キャラクターメインのイラストと、背景を含めているイラストの作業工程を解説しています。キャラクターメインのイラスト（Chapter01と02）では、肌や服の塗り方など、キャラクターの制作過程を徹底的に解説しています。Chapter03では、キャラクターの描き方は少し省略して、パターンの付け方や質感の表現方法などを中心に解説しました。

私の工程にとらわれすぎずに、みなさん自身の描き方に本書のやり方を加えていくと、自分だけのイラストがきっと描けるようになると思います。「この辺の描き方が知りたかった」とか、「この描き方が気に入ったから取り入れてみよう」と思っていただけると幸いです。メイキング解説の経験があまりない私ですが、みなさんにお伝えしたいことを全て詰め込んだつもりです。

子供の頃から絵を描くのが好きでずっとやってきたものの、その割にまだ色々と未熟ですが、本書がみなさんのこれからの活動のお役に立てれば嬉しい限りです。

DSマイル

Contents

作業環境などについて

作業環境

OS　　　：Window 8.1 64bit
CPU　　　：Intel Core i5-3450
メモリ　　：4GB
HDD　　　：570GB
タブレット：Intuos Pro small PTH-451
モニター　：DELL U2414H 23.8インチ

ワコム社の板型ペンタブレットのSサイズを使っています。作業用モニターは1台で、これといった特徴のない制作環境です。PCの性能が低いので、ゲームができないというメリットがあります。ゲームができないと、絵を描く以外に他にやることがないので、絵に集中できます。
こんな感じの極めて簡素な環境ですが、最近韓国と日本を行き来することが多くなったため、先日ワコム社の液晶ペンタブレットMobile Studio Pro 13を購入しました。持ち歩けるので家で作業ができない際に使っていますが、液晶を見つめていると目が乾いて痛くなるため、今はあまり使っていません……

ダウンロードデータについて

本書で解説しているイラストの線画データと補助ファイルがダウンロード可能です。下記URLより、「使用上のご注意」をよくご覧いただいたうえでご利用ください。

http://www.bnn.co.jp/dl/cgillust_10/

使用ソフト

SAI

大体の作業はSAIで行っています。SAIは初心者でも使いやすいうえ、他のツールと比べて価格も安いところが魅力です。特に優れているところは「手ブレ補正」機能です。ペンタブの筆圧をきれいに補正してくれます。私は「手ブレ補正」数値を「13」に設定して使っています。また、特に好んで利用しているSAIの機能は「水彩境界」効果です。

CLIP STUDIO PAINT EX

色分けとパースの作成はCLIP STUDIOで行っています。CLIP STUDIOはイラスト制作ソフトの中でも一番優れていると思います。CLIP STUDIOは公式サイトで有用な素材も配布しています。ツールの機能を習得するまで少し時間がかかりますが、覚えておくとよいソフトです。

Adobe Photoshop

仕上げはPhotoshopで行っています。現在はCS5を使っていますが、2017年の夏までは7.0を使っていました。Photoshopは写真編集ソフトなので、写真をきれいに編集できるいろいろな機能があります。同人誌を制作するときもPhotoshopを使っています。

※本書は、上記ソフトの基本的な使い方を習得していることを前提に解説しています。

Chapter. 01

線画から基本の装飾まで

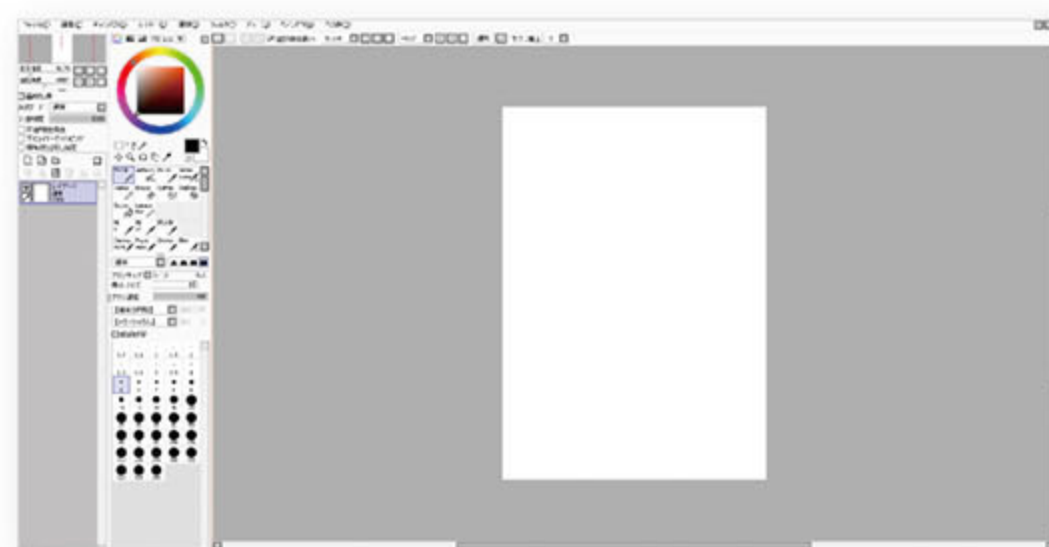
線画から基本の装飾まで

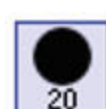
まずはラフ(下書き)を描いていきます。テーマに沿って構図を決め、完成の雰囲気を意識しながらざっくりと描いていきます。それからキャラクターのパーツごとに線画を整え、下塗りを行い、ドレスやリボンなどの装飾を描き込んでいきます。

ラフの作成

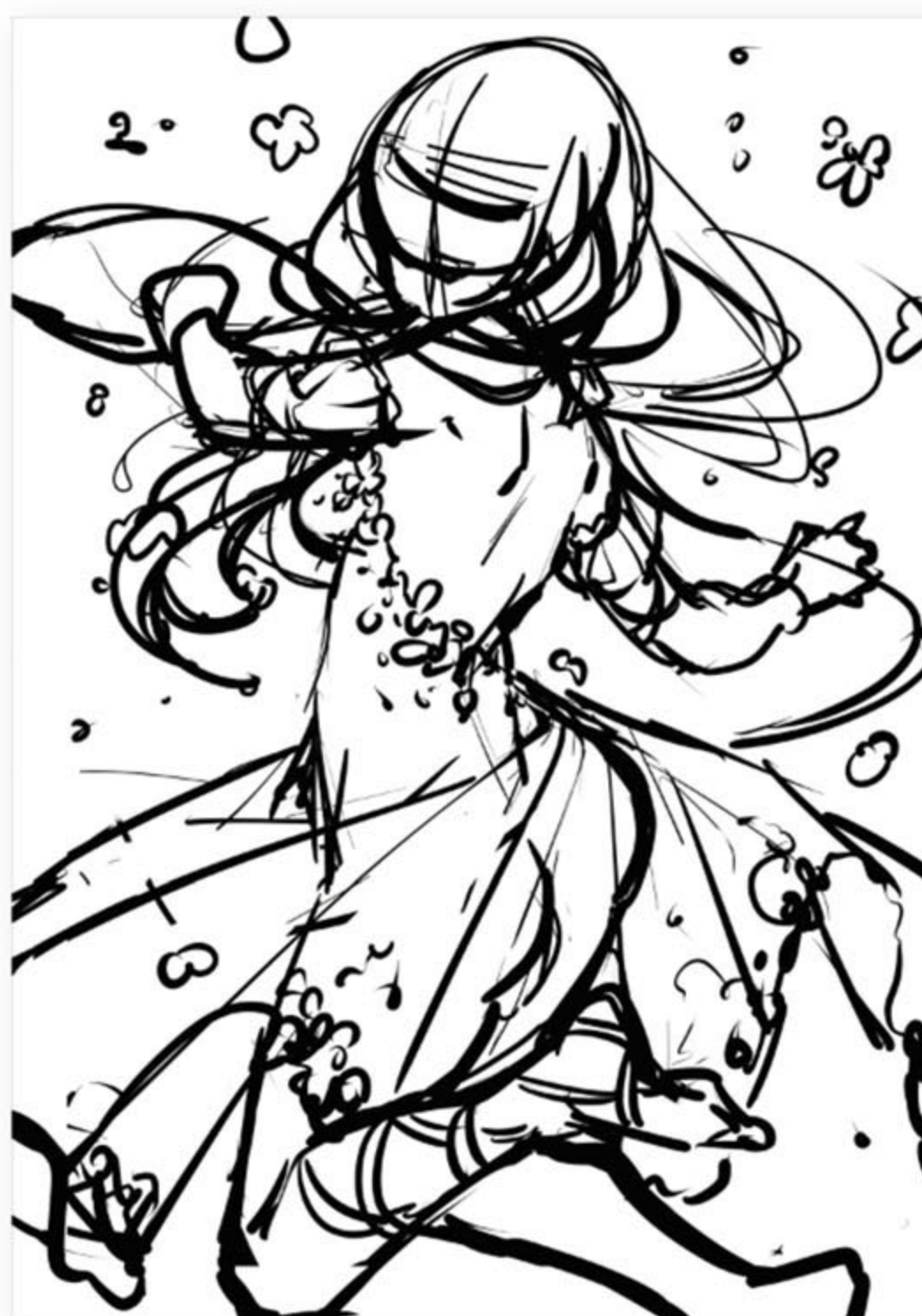
01 SAIを起動して「ファイル」→「新規キャンバス」を選択し、「既定のサイズ」をA4サイズに設定します。初心者の方は用紙サイズが大きすぎると難しいかもしれないので、もう少し小さいサイズでスタートしてもかまいません。解像度は300〜350dpiくらいが丁度いいですが、Web投稿用であれば72dpiでも問題ありません。

①A4サイズ、300〜350dpiで新規キャンバスを作成します

②白紙のキャンバスが作成されました

③キャンバスを作成するとレイヤーが1つ作成されています。このレイヤーを「rough」と名付けました

02 「筆」ツールを選択して、ブラシサイズは「20〜25」に、ブラシ濃度は「70〜100」に設定しておきます。ラフ段階なので、ブラシの設定はあまり重要ではありません。使いやすく設定しておけば大丈夫です。

ブラシサイズ「20〜25」、ブラシ濃度「70〜100」の幅で設定します

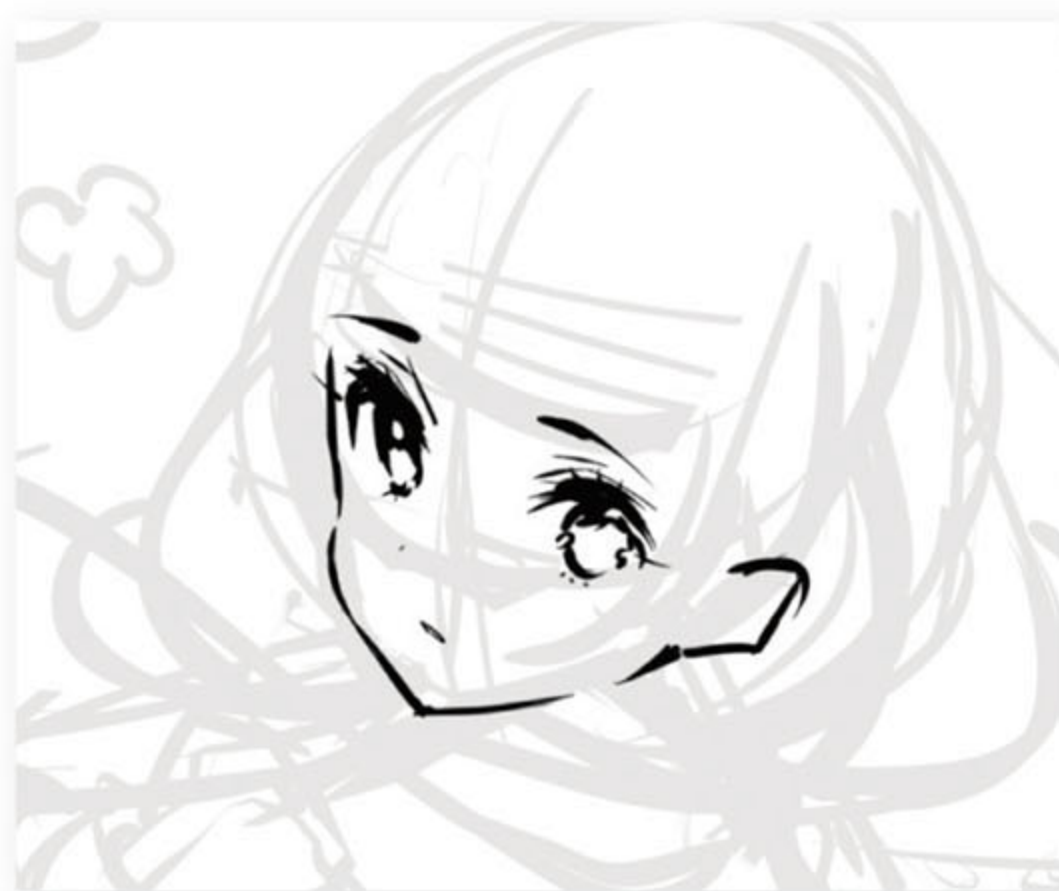
03

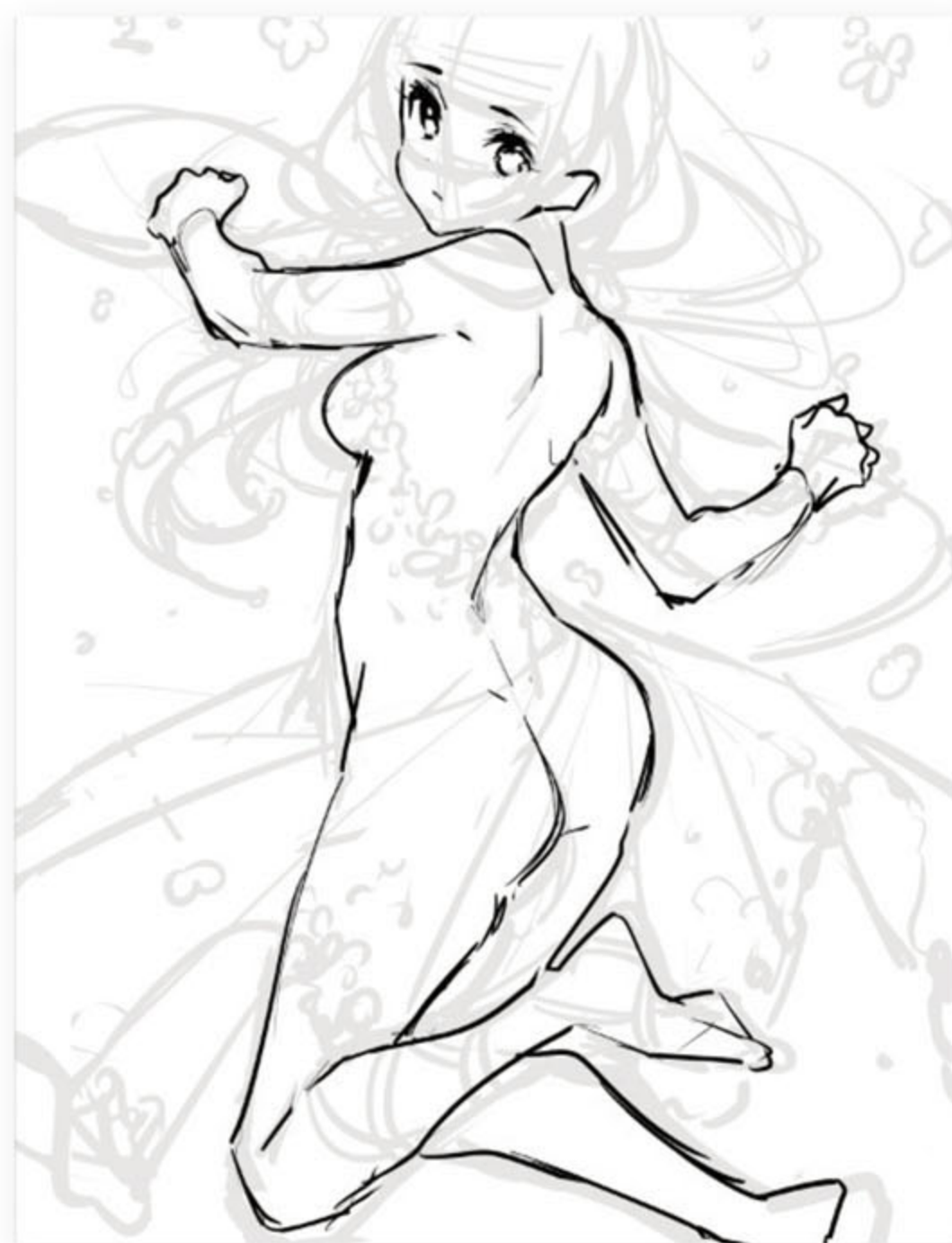
描きたい構図をざっくり描きます。今回のテーマは「花」と「靡(なび)かす」なので、髪と服を一生懸命なびかせてみました。

04

これからレイヤーが増えてくるので、「レイヤーセットの新規作成」をクリックしてフォルダを作り、「rough」と名付けます。こちらのフォルダに、先の「rough」レイヤーを入れて「不透明度」を「10%」に下げ、上段に線画ラフ用の新規レイヤー「line」を作成します。ここに改めて線画のラフを描いていきます。

「rough」フォルダを作成、「rough」レイヤーの「不透明度」を「10%」に下げ、上段に新規レイヤー「line」を作成します

05

まずは顔から描いていきます。私は普段、目→顔ライン→鼻と口の順に描いています。顔を細かく描画するため、「筆」のブラシのサイズを「16〜20」に変更しました。

06

体のラインを描きます。服を着せる前に裸を描くことで、人体のバランスが壊れないようにします。

07

髪は念のため別のレイヤーで作成したほうが良いです。新規レイヤーを作成し髪を描きます。顔のサイズと位置を調整しながら、髪を描きます。描き終わったら髪用に作成したレイヤーを「rough」レイヤーと結合します。

08

工程07と同じく、こちらも服用のレイヤーを作成して体の上に服を描きます。服によって隠れる部分は消したあとレイヤーを結合します。

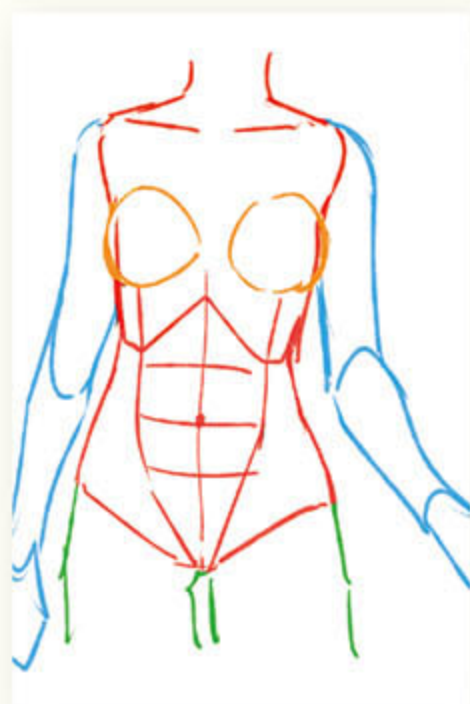
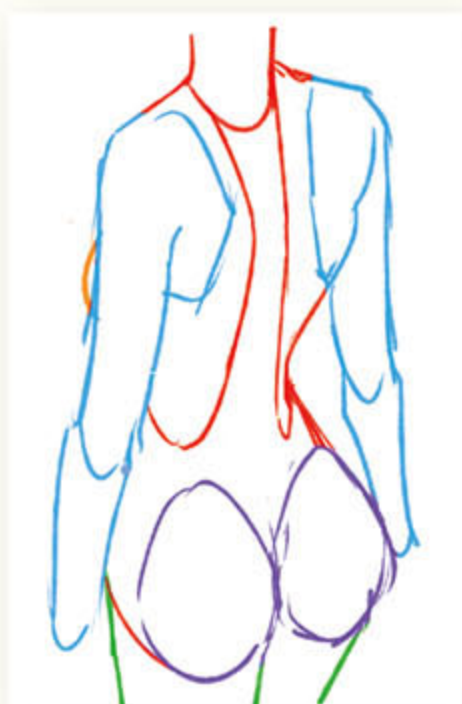
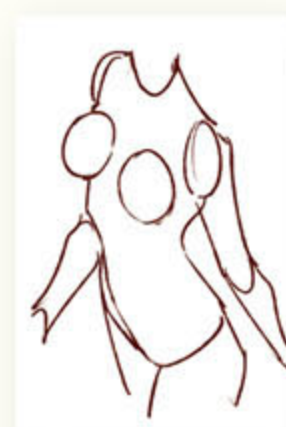
09

ラフの線画の作成作業はこれで完了です。全体像を確認しながら線画を整えます。

「rough」レイヤーは非表示にしました

TECHNIQUES

人体の描き方

体を描くときは、普段はパーツを分けて描いています。パーツは筋肉の形状を参考にして分けます。

上半身ー胸ー腕ー下半身ーお尻

今は慣れてきたことでお腹の部分はあまり描画していませんが、この方法で描き始めた頃は、お腹も含めて足の筋肉なども もっと細かく描いていました。人体描画の基礎を固めるためには筋肉の形状を参考に勉強したほうがよいですが、いざ筋肉図鑑を見ると複雑すぎて、なかなか踏み込んで勉強する気になりません。ですので、こうやって大まかな筋肉の形状を参考に、それぞれパーツに分けるといいと思います。

パーツに分けて描いた例です

10 ラフの着彩作業に取り掛かります。「line」レイヤーの下段に新規レイヤーを作成します。「筆」と「マーカー」を利用して、軽く色を付けていきます。

①「line」レイヤーの下段に新規レイヤー「color」を作成します

②「筆」のブラシ設定はそのままにしておいて、「マーカー」のブラシ設定は画像を参考にして設定してください

③髪の色と衣装の色をメインに、配色を考えておきます。今回は寒色をメインにします

④決めておいた配色を意識しながらざっくりと塗ります。「マーカー」は水彩筆と似た感じなので、色を混ぜながら塗れます

11

「line」レイヤーの上段に新規レイヤー「other」を作成し、線画の過程で描かなかった髪飾りやリボンを「筆」ツールを使って描き込みます。

①「line」レイヤーの上段に新規レイヤー「other」を作成します

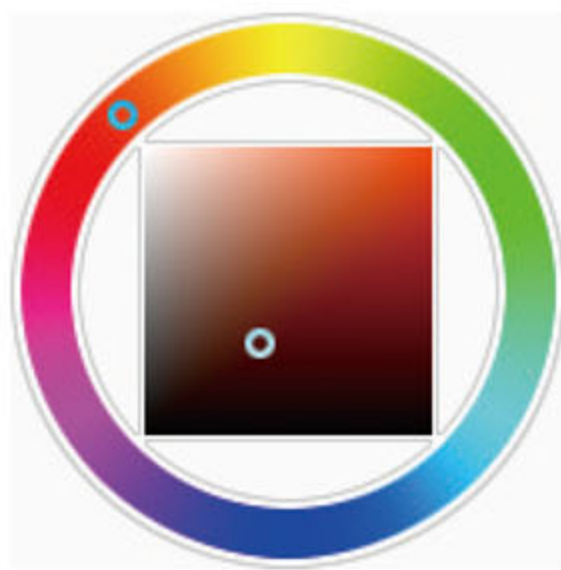
②髪飾りなどを描き込みます

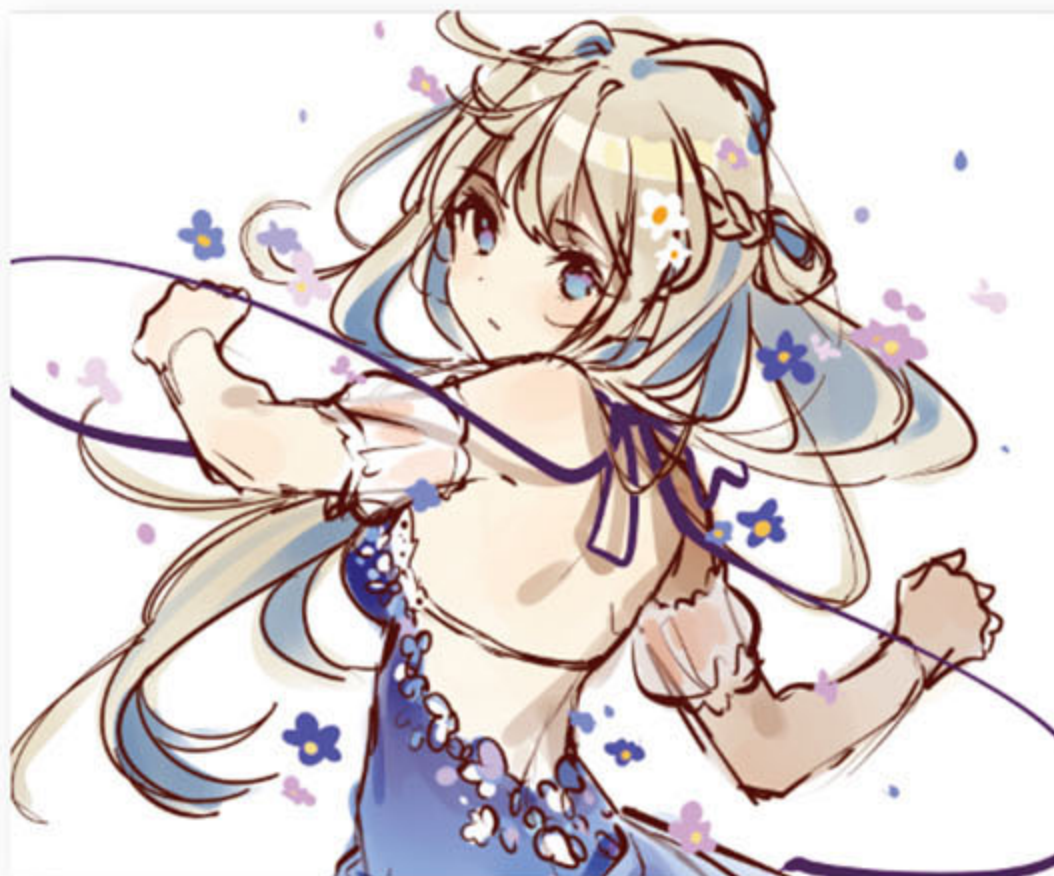
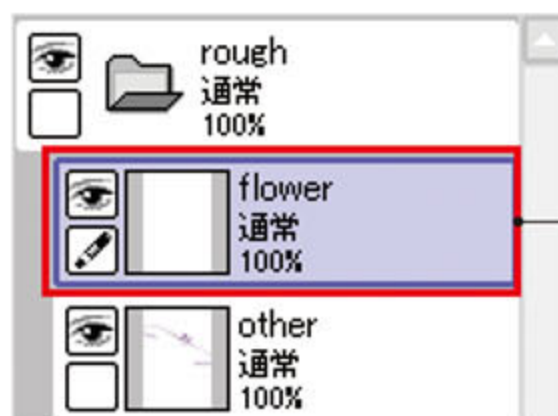
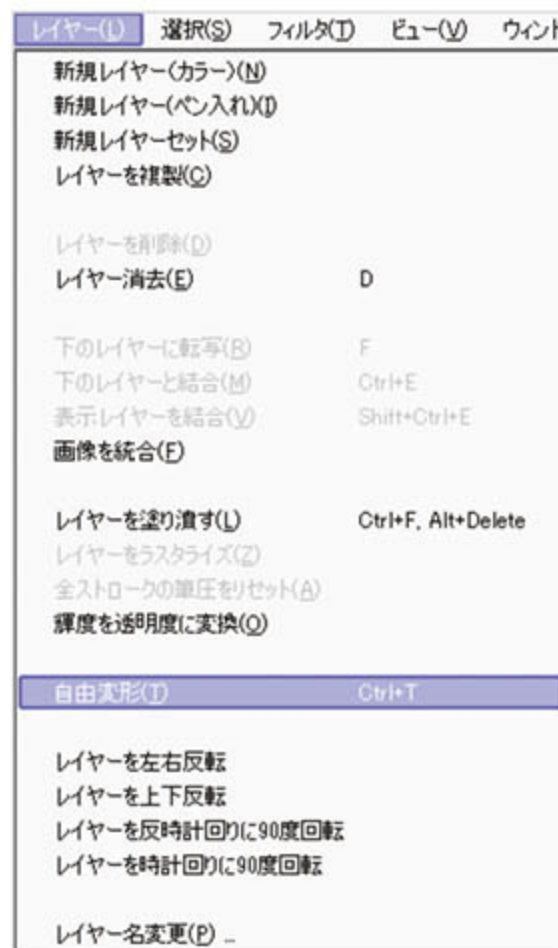
12

陰影を付けます。「color」レイヤーの上段に新規レイヤー「shadow」を作成し、合成モードを「陰影」にします。パーツ別に色を変えながら、影を付けていきます。

①新規レイヤー「shadow」を作成し、合成モードを「陰影」に

②合成モード「陰影」の性質上、グラデーションの濃淡を保ったまま影を付けることができます

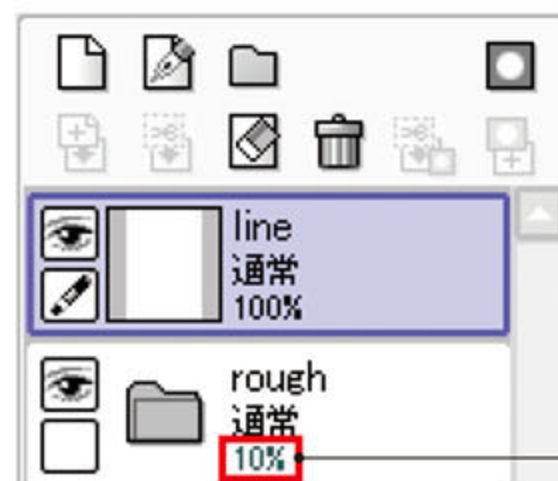
13 線画の色をブラウンに変更します。私は本番ではいつも線画をブラウンにしているので、こうやって変更することで、事前に全体の雰囲気を確認しておきます。線画のレイヤーを「不透明度保護」にして「筆」の最大サイズで色をつけました。

線画をブラウンに変更します。キャラクターはこれで一段落です

14 背景を描きます。一番上段に新規レイヤー「flower」を作成します。今回のイラストはキャンバスに花を詰め込む予定なので、一番前面にありますがこちらのレイヤーがイラストの背景になります。

②服の上の花と同じ色で、舞い散る花を描き込みます

①一番上段に新規レイヤー「flower」を作成します

③最後に、「rough」レイヤーセットを選択した状態で、上部メニュー「レイヤー」→「自由変形」でイラストのサイズを調整します

15 ラフ（下書き）の完成です。

線画の作成

01

「rough」レイヤーセットの「不透明度」を「10%」に下げ、その上段に新規レイヤー「line」を作成します。パーツごとに分けず、このレイヤーにまとめて描き、線画を完成させます。

「不透明度」を「10%」に下げます

02

線画は「クレヨン」ツールで作成します。ブラシサイズはキャンバスのサイズによって差がありますが、「10～15」くらいで描いていきます。ブラシ濃度が高いと線画が濃くなりすぎるので、「55～65」あたりがちょうどいいです。

にじみ&ノイズ：強さ「50～65」

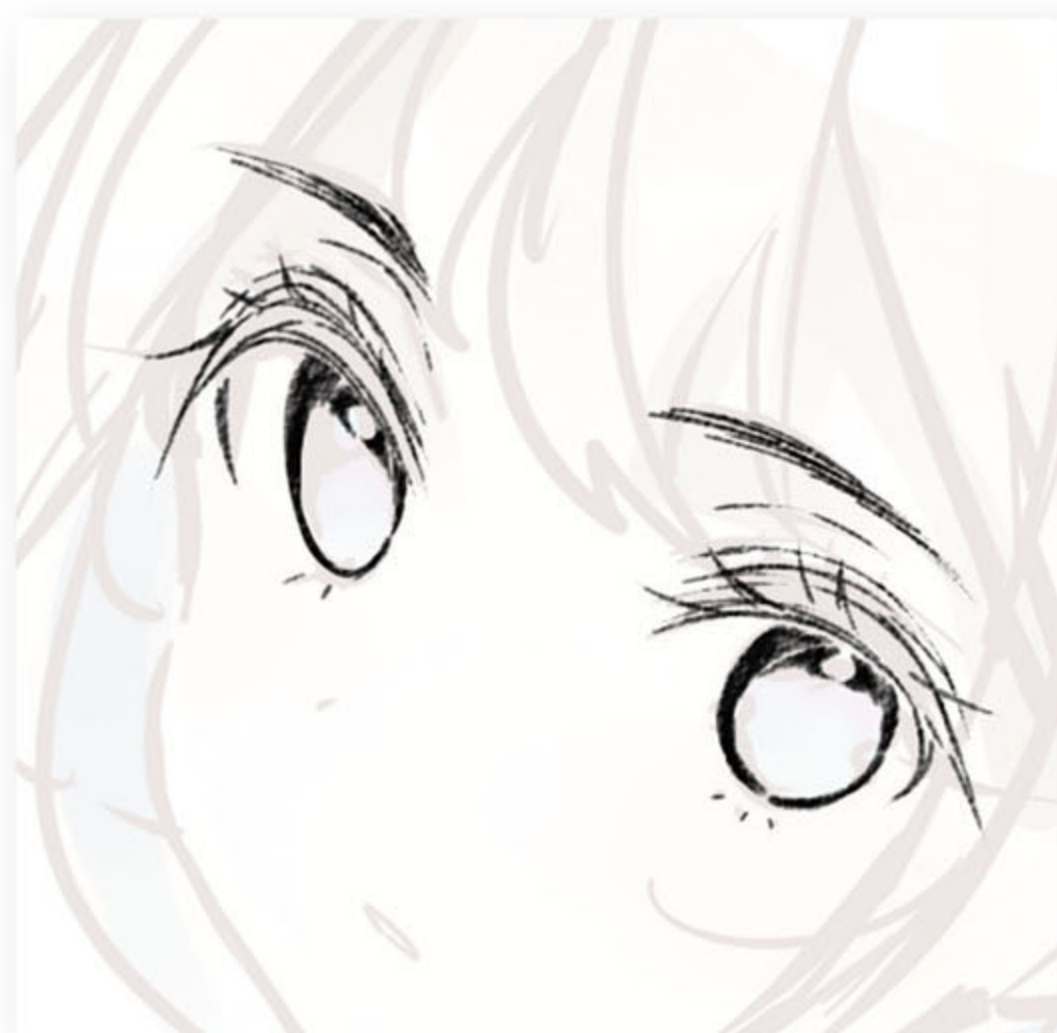
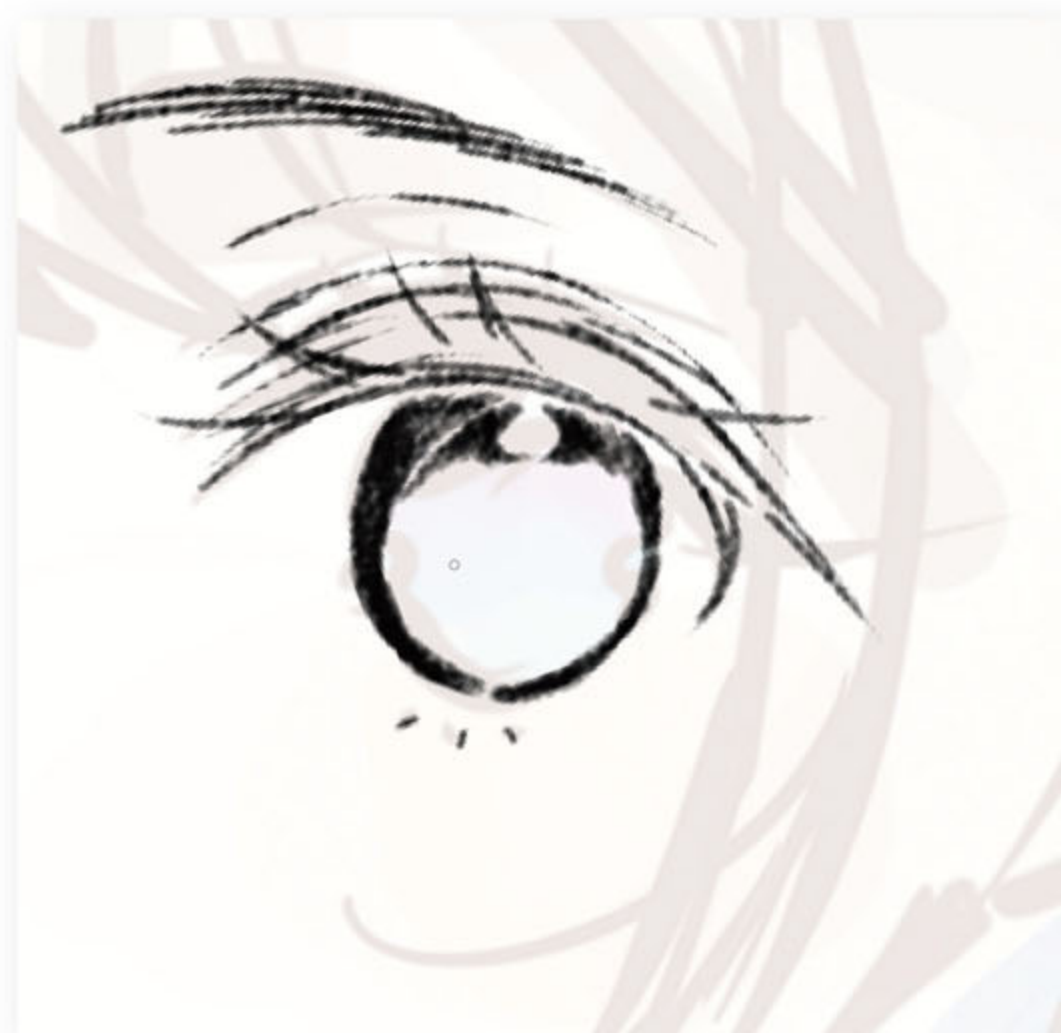
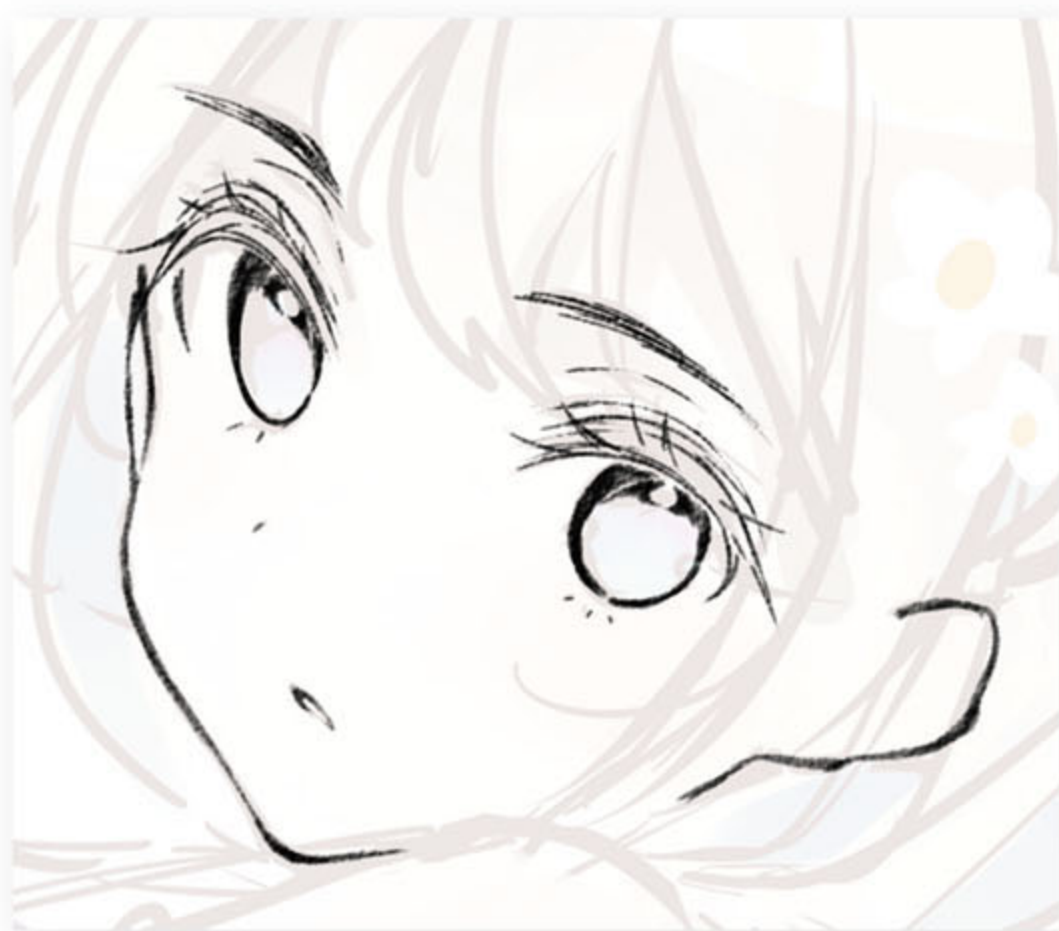
画用紙：強さ「50～65」

ブラシサイズ「10～15」くらい、ブラシ濃度「55～65」くらいで描いていきます

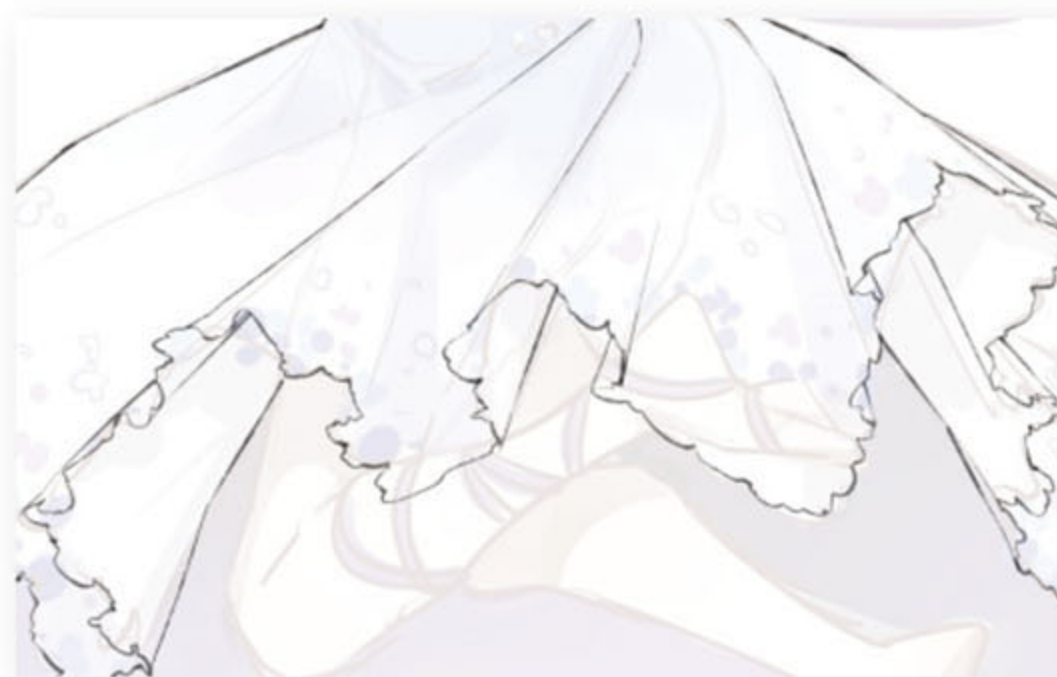
03

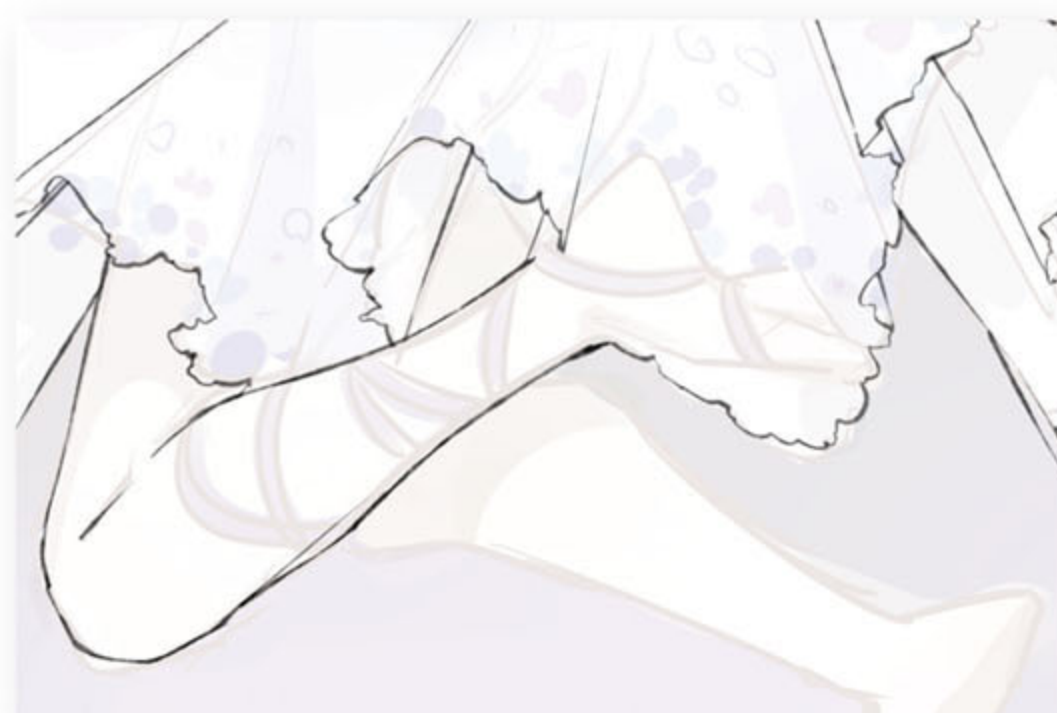
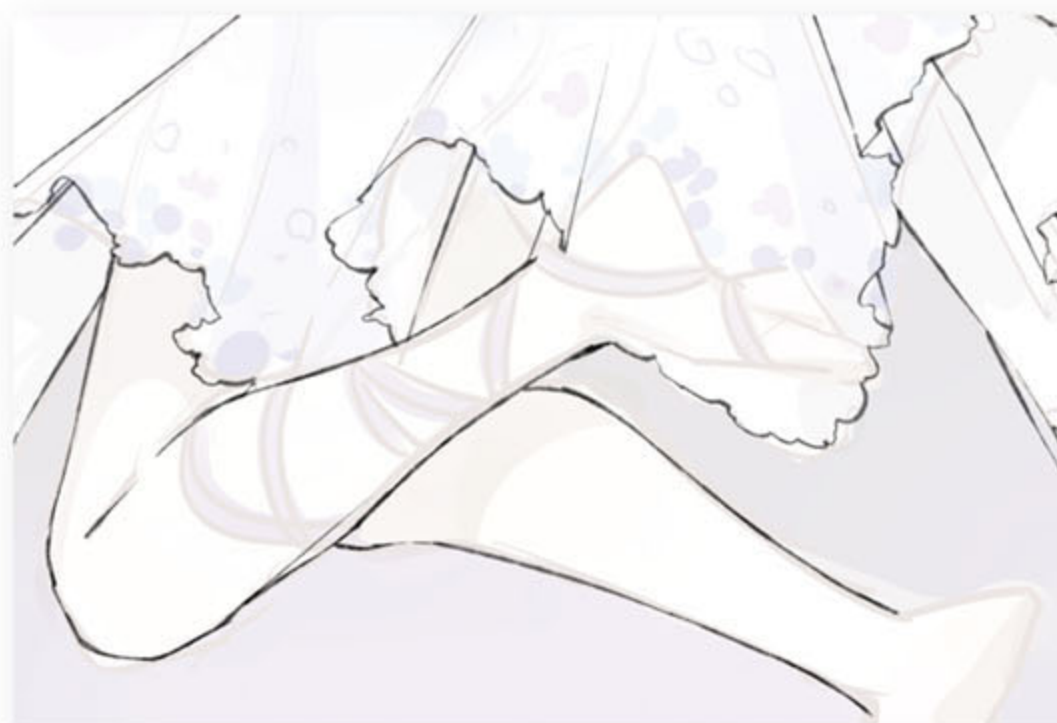
目は他の部位より細かく描く必要があるので、ブラシサイズは「4～5」にして描いていきます。

5

ブラシサイズは細め、「4～5」で描きます

04 ブラシサイズを「10〜15」に戻して、顔のラインを描きます。

05 線画に強弱を付けながら、体とスカートのシルエットだけざっくり描きます。

06 ドレスの裾（すそ）を描きます。フリフリのドレスなので、線が一定にならないよう気をつけて、強弱を付けながら描写します。

風がドレスをなびかせているように
プリーツを描きます。

08

足を描きます。ドレスより足が前に出
ているので、線画が重なる部分は消
しながら足の線画を描いていきます。

①線画が重なっているドレスの裾を消します

②右足を描きました

09

髪を描きます。私は髪を描くたび線画に強弱を付けることを忘れがちなので、みなさんも注意して描いてくださいね。ラフの時と同じく髪用の新規レイヤーを作成して髪を描画したあと、「line」レイヤーと結合します。

①前髪と横髪を描きます

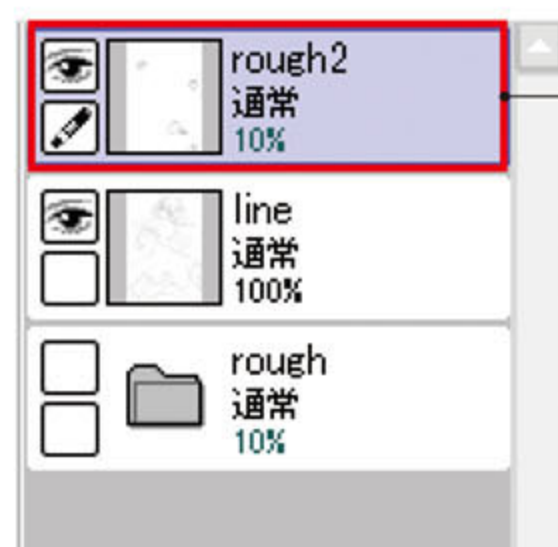
②なびかせている感じが出るように後ろ髪も描いていきます

③束ね髪と髪筋を描き込みます

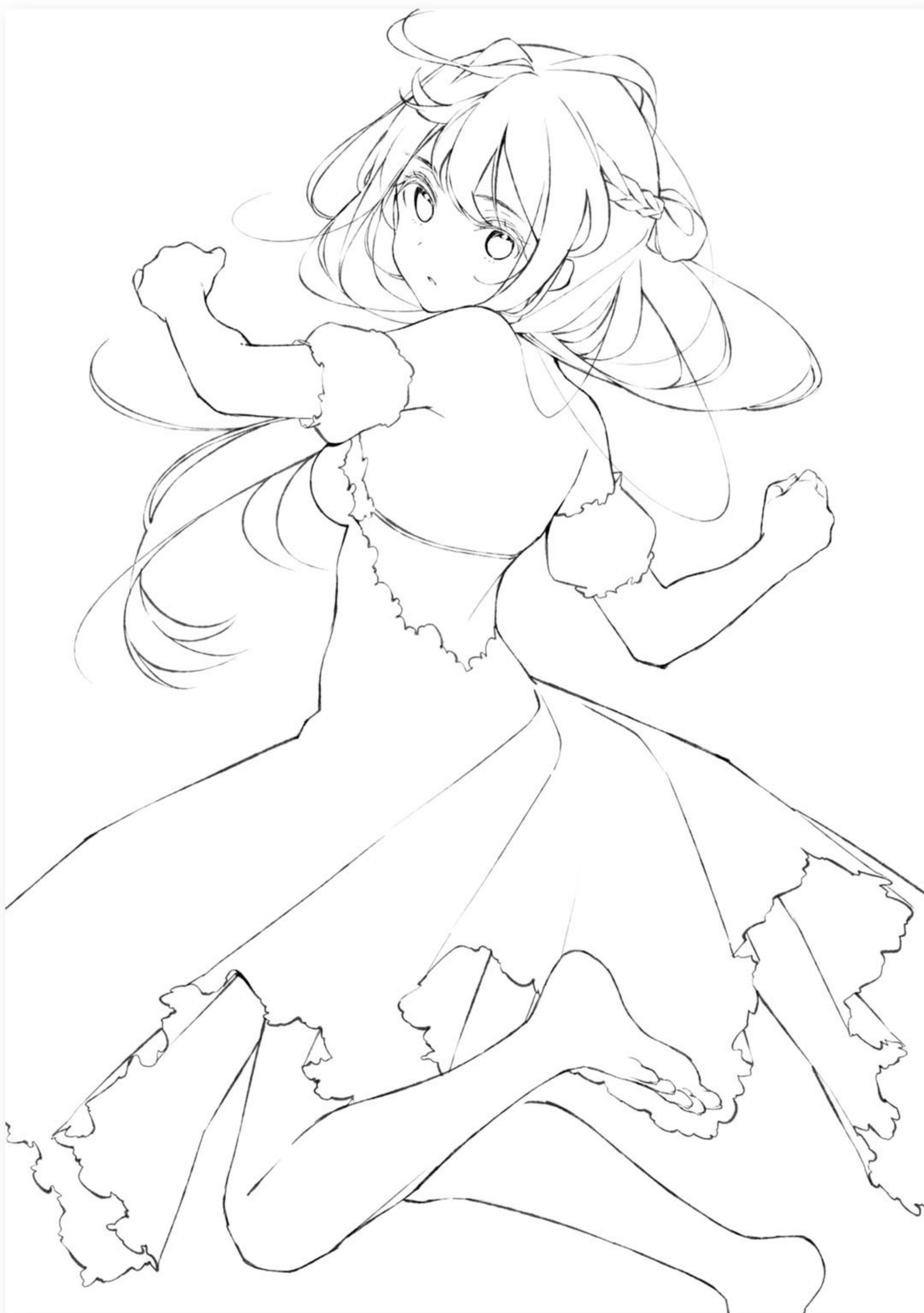
10

上半身の服を描きます。線画段階でシワを描写すると、影を付けるときに邪魔になるので、線画の情報量は少なくしています。

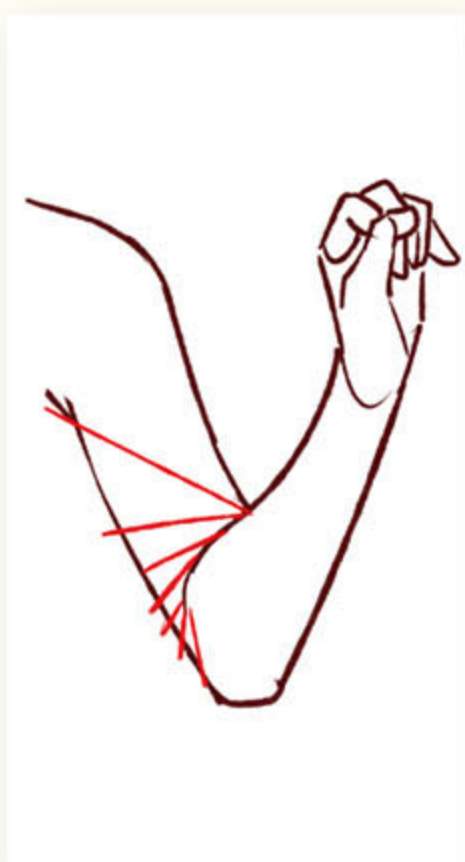
11

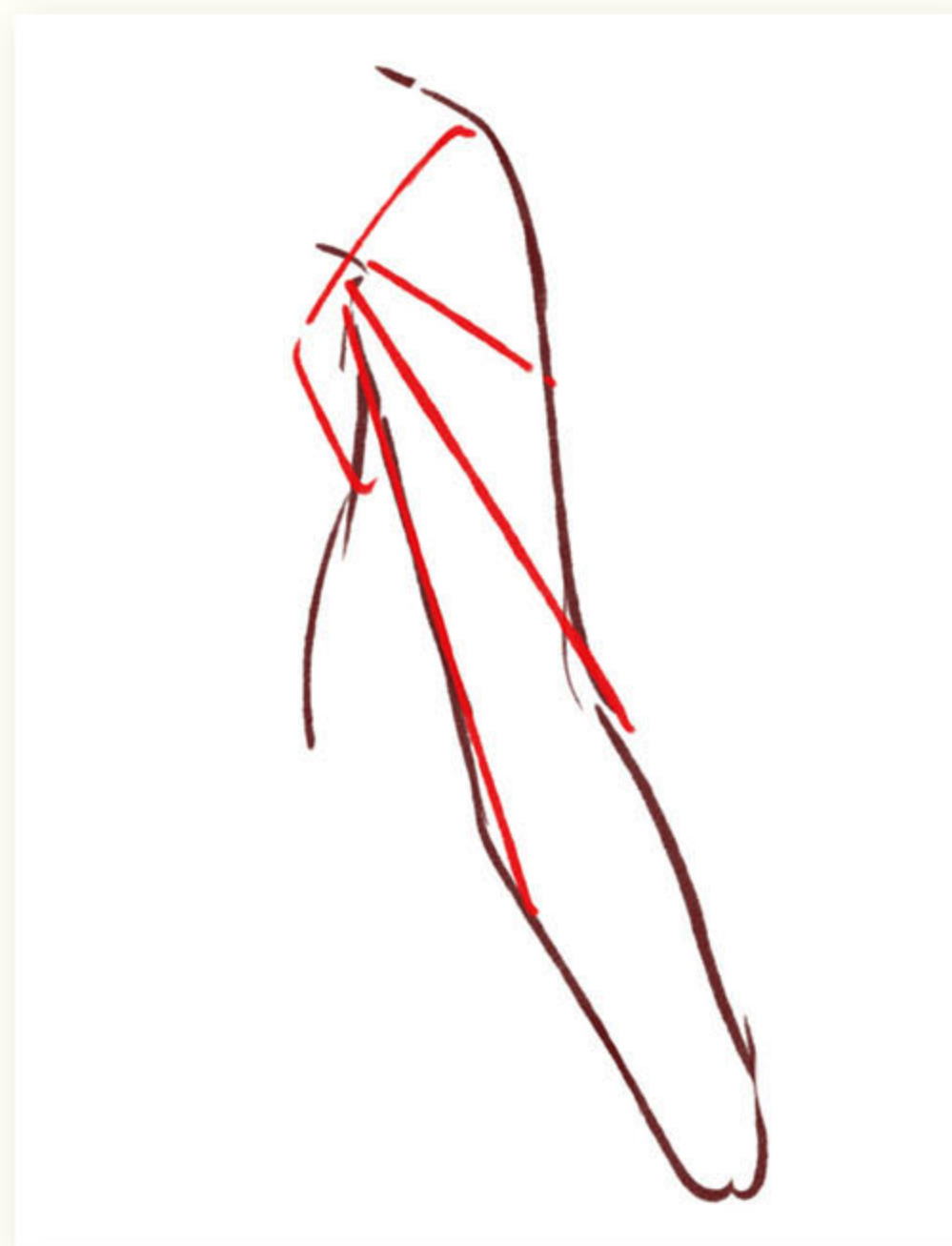
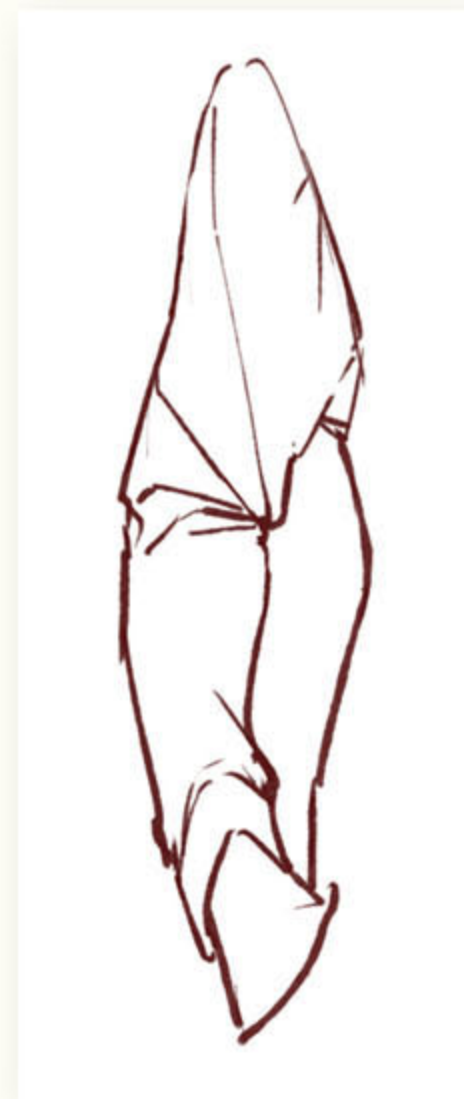
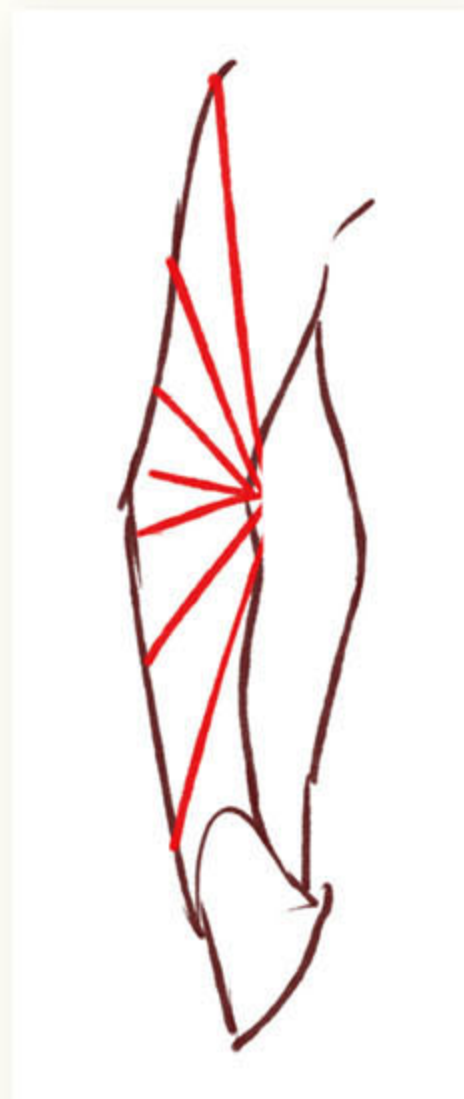
最後に、手と、先ほど描き残していた足先を描きます。普段は線画作成の途中でガイドライン的にラフをざっくり描いています。新規レイヤー「rough2」を作成し（こちらのレイヤーは手足を描いたあと削除します）、本番用の手足のラフを描きます。「line」レイヤーに戻って手足の線画を描き込みます（線が重なる部分は消しながら描いていきます）。

新規レイヤー「rough2」を作成します

本番用の手足ラフを描いたら、レイヤー「rough2」の「不透明度」を「10%」に下げて、「line」レイヤーに戻り、手足を描いていきます

12 線画の完成です。私は線画の段階では髪の毛やシワなどあまり描写しないほうなので、シンプルな線画になります。

TECHNIQUES

シワの描き方

今回の衣装は長袖ではありませんが、袖にシワを付ける作業が好きなのでテクニックを紹介します。Chapter03で解説するイラストの衣装の袖にもこんな感じでシワを付けました。どこを基準にシワを付けていけばいいか難問ですが、下の赤で示したガイドラインと腕が曲がる部分を基準に付けていくと簡単に描けます。この方法が正解というわけではないですが、シワで困ったときはこの方法でやってみましょう。

曲げる部分を基準に線がだんだん広がる感じでガイドラインを描きます。

前腕のシワは少なめにします

ガイドラインを参考に、整えながらシワを付けていきます。手を曲げない場合は、裁断線を基準に付けていきましょう

シワは全体的に少なめに付けます。自分や他人の服に付いたシワの写真などを参考にデッサンすると、シワをどう付けていけばいいか自然とわかるようになっていきます。

下塗りを行う

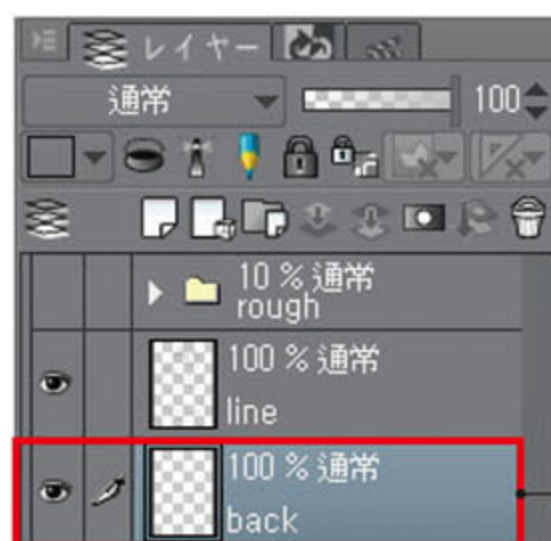
01

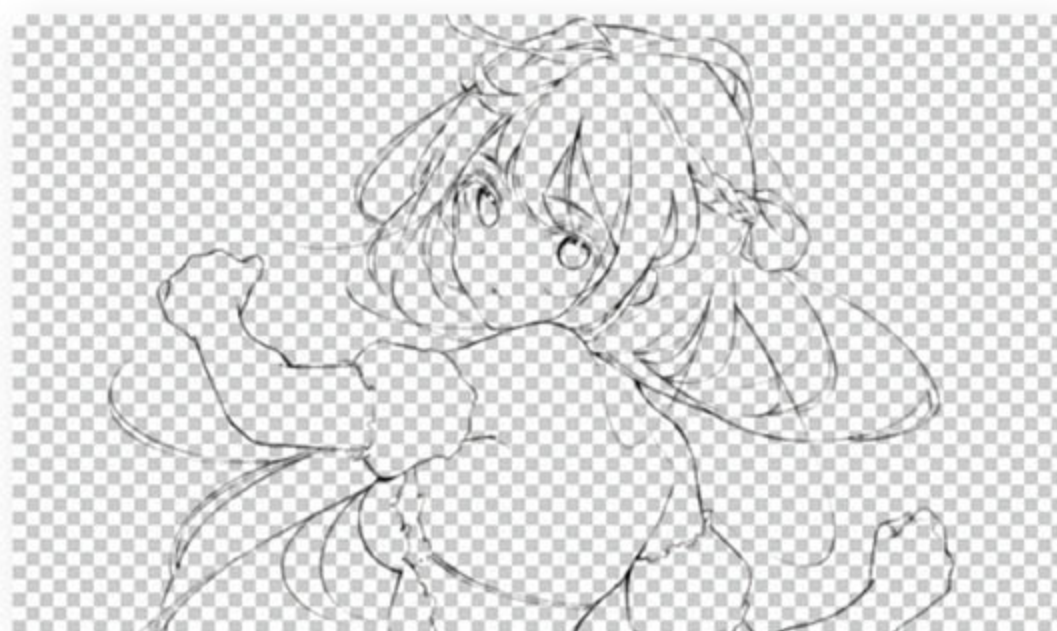
CLIP STUDIO PAINTに移ります。CLIPは普段から使いこなしているわけではないのですが、他のソフトに比べて下塗りが便利なのでここで利用します。

SAIで作成した線画のファイルをCLIP STUDIO PAINTで開きます

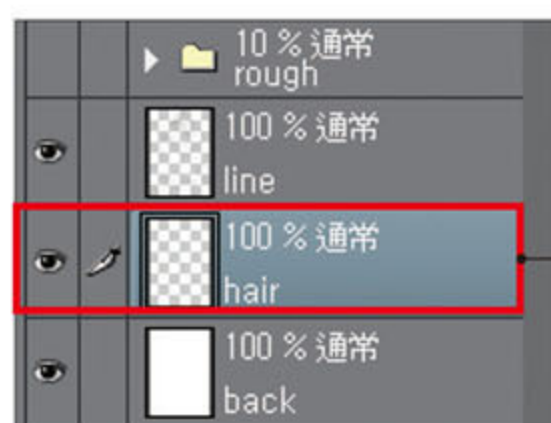
02

背景が透過状態では作業がしにくいので、白く塗りつぶします。

②カラーを白にして、上部メニューから「編集」「塗りつぶし」を選択します

①非表示にしておいた「rough」レイヤーセットは一番上段に移し、一番下段に新規レイヤー「back」を作成します

→

③背景を白で塗りつぶしました

03

「line」レイヤーの下に新規レイヤー「hair」を作成します。「hair」と名付けましたが、メインとなるパーツの名前を付けただけで、隣り合わないパーツも同じレイヤーにまとめています。私のパソコンはスペックが良いほうではないので、レイヤーが多いと操作が重くなるため、レイヤーはできる限り少なめにしています。

新規レイヤー「hair」を作成します

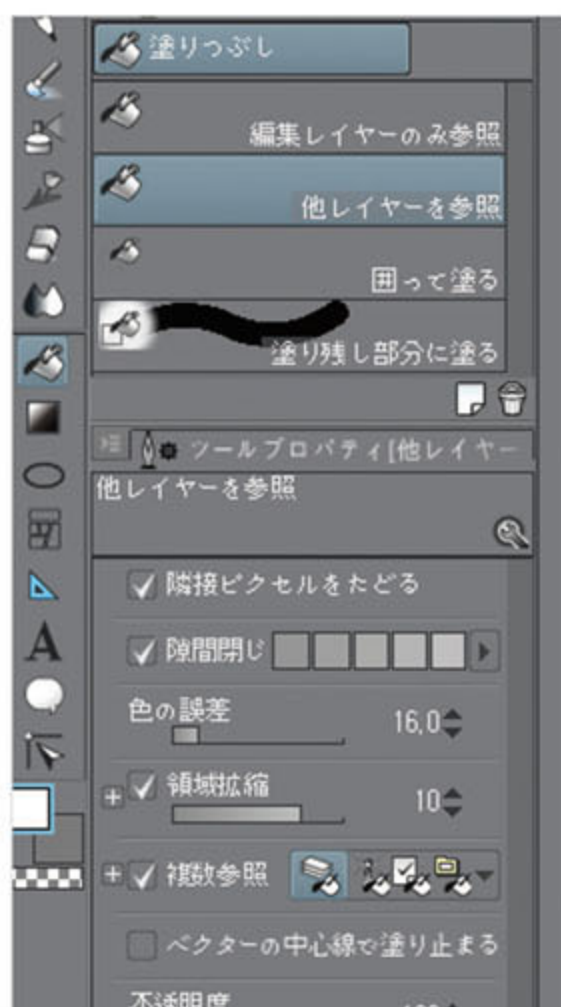
04

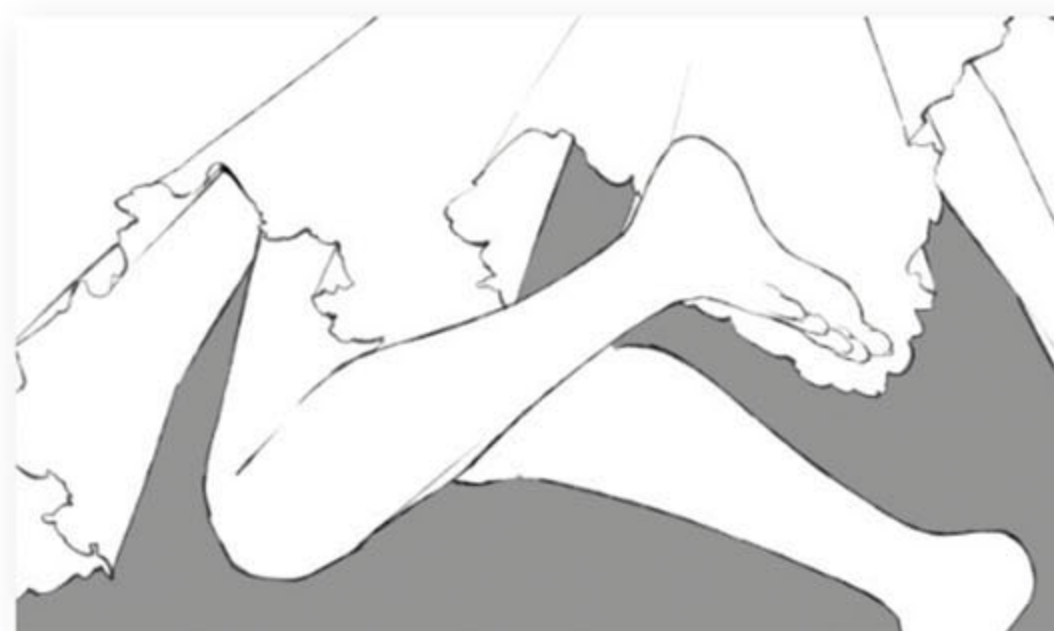
「hair」レイヤーに「Gペン」で、線画が閉じられてない部分をふさぎます。このあと灰色で内側を塗りつぶすので、ペンのカラーも灰色にしておきます（ペンの設定は基本のままで大丈夫です）。

①ペンのカラーは灰色に

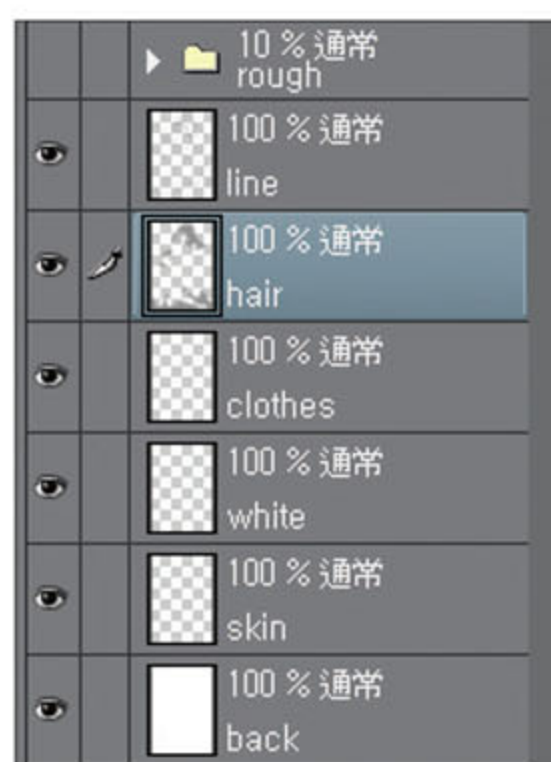
②閉じられていない部分をふさぎます

05

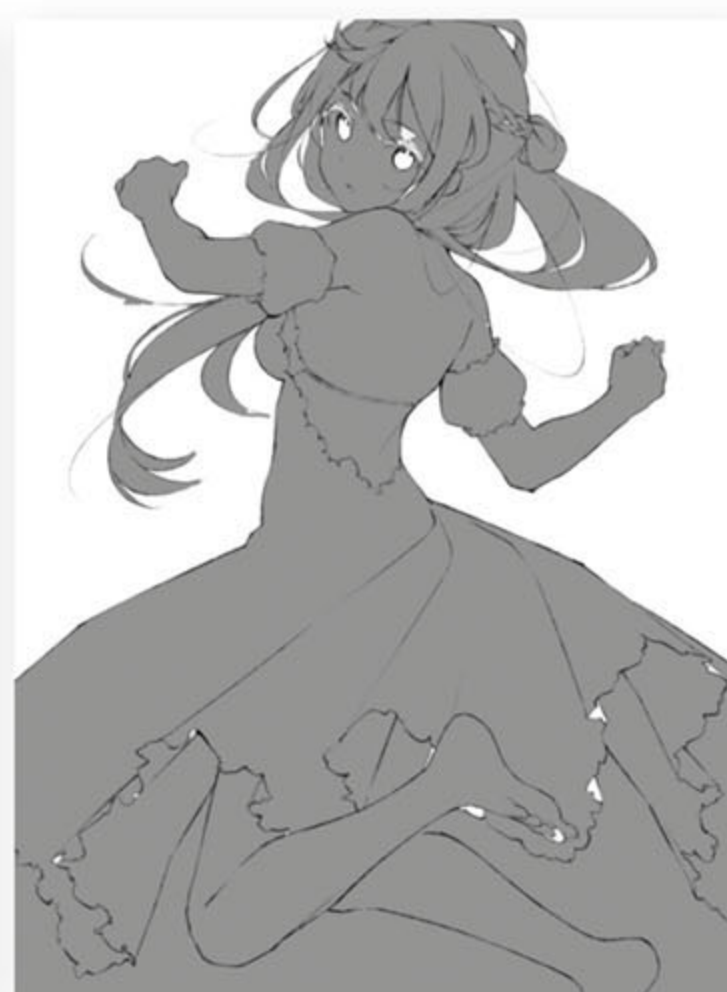
「塗りつぶし」ツールで灰色に塗りつぶします。

①「塗りつぶし」ツールの設定。ここの設定は重要です

②「塗りつぶし」ツールで塗れなかった隙間は、あとでまとめて埋めるので気にせず塗っていきます

③髪と離れている部分にも色を付けます

06

髪、服、ホワイト、肌別にレイヤーを作成し、レイヤーを変えながらパーツ別に塗りつぶします。

普段はこのようにレイヤーを分けています

服

ホワイト

肌

07

はみ出している部分を「消しゴム」で消し、「Gペン」で塗りつぶされなかった細かい部分を埋める作業をします。他レイヤーは非表示にしておきます。

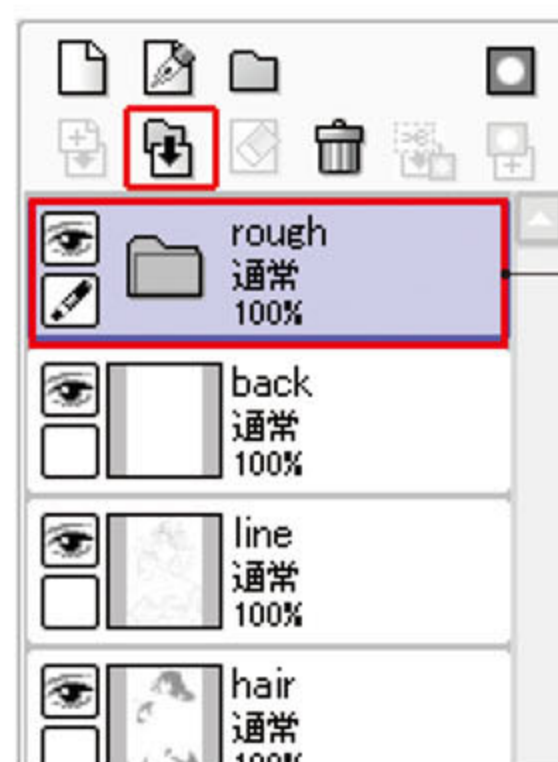
①「hair」レイヤーから作業していきます

100 % 通常
hair

②塗りつぶしていきます

③全パーツ塗りつぶしました

08

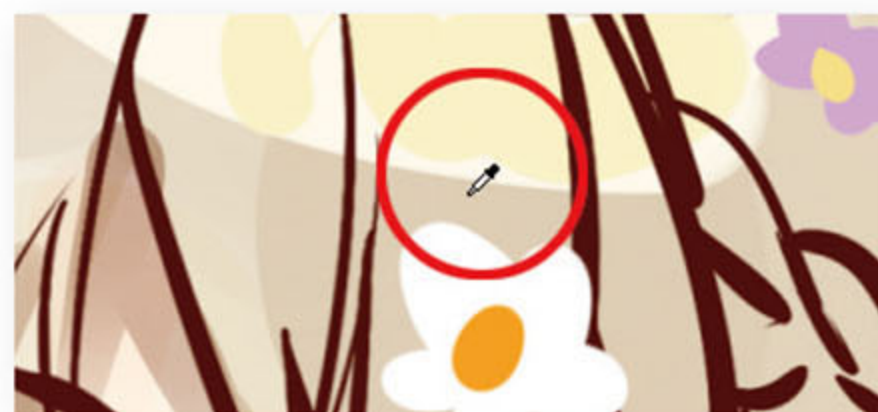
SAIに戻り、下塗りを進めます。「rough」レイヤーセットを1つのレイヤーにまとめたいので、「レイヤーセットの結合」をクリックします。先ほど作業した下塗りレイヤー(「hair」「clothes」など)を選択したまま「不透明度保護」にチェックを入れます。すると、レイヤーに「保護」と表示されるようになります。

①「下のレイヤー結合」をクリックします。「back」レイヤーは必要なくなったので削除します

画材効果
合成モード 通常
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定

hair
通常
100% 保護

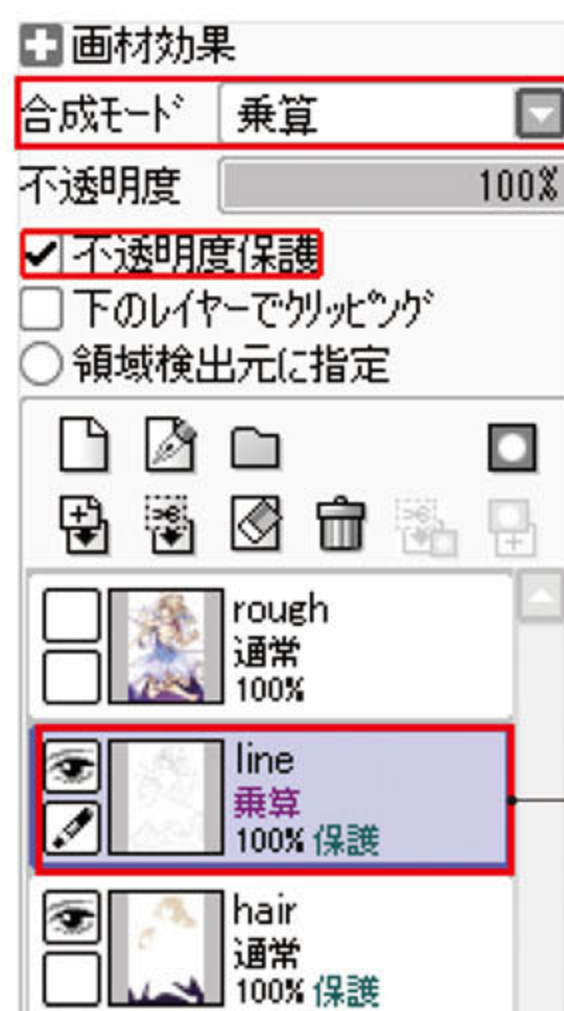
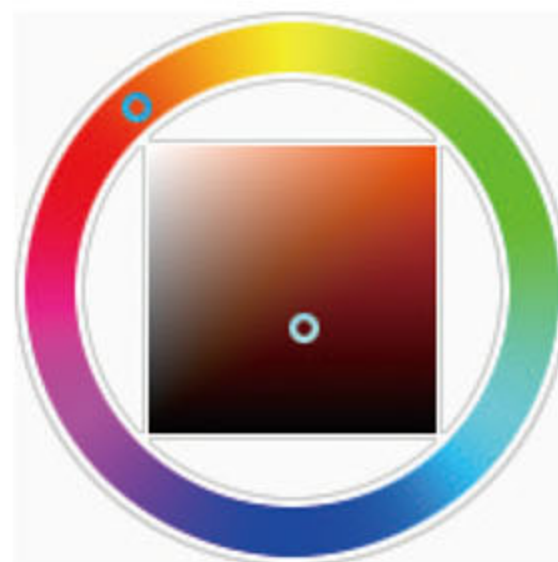
②「不透明度保護」にチェックを入れます。すると、「保護」と表示されます

09

「スポイト」ツールでラフから色を取ってきて、下塗りレイヤーのパーツに色を付けていきます。各下塗りレイヤーは、ブラシサイズを最大にした「筆」ツールで直接塗りつぶします。この作業を他レイヤーでも繰り返し、全パーツに色を付けます。

①「スポイト」でラフから色を取ります

②レイヤーごとに色を付けます

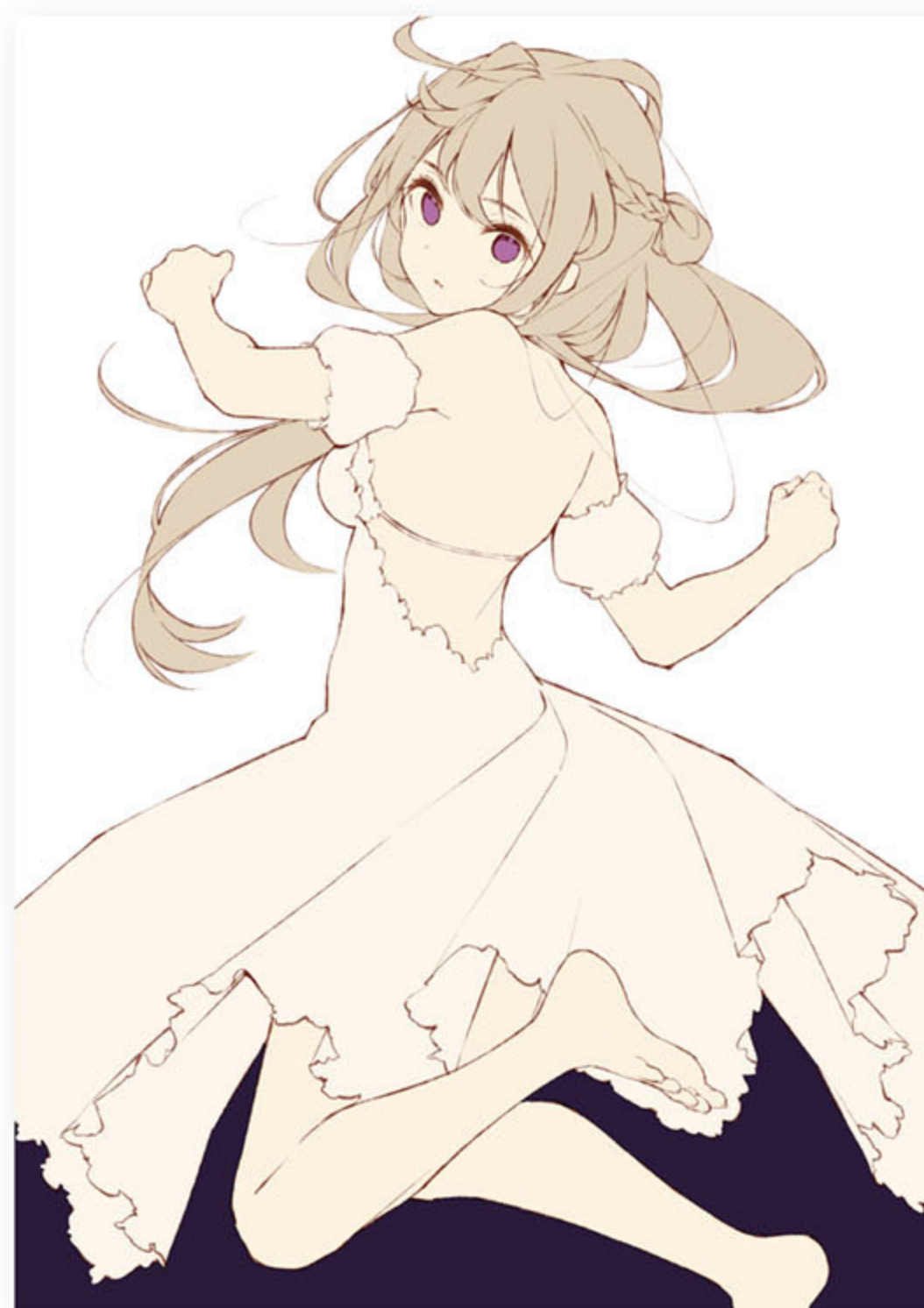
10

「line」レイヤーにも「不透明度保護」にチェックを入れます。カラーを少し濃いブラウンにして、「筆」で直接色を塗ります。線画の色はブラックよりブラウンのほうが線が柔らかく見えるので、私はいつもブラウンを使用しています。

「line」レイヤーの合成モードを「乗算」にし、「不透明度保護」にチェックを入れます。

少し濃いブラウンに

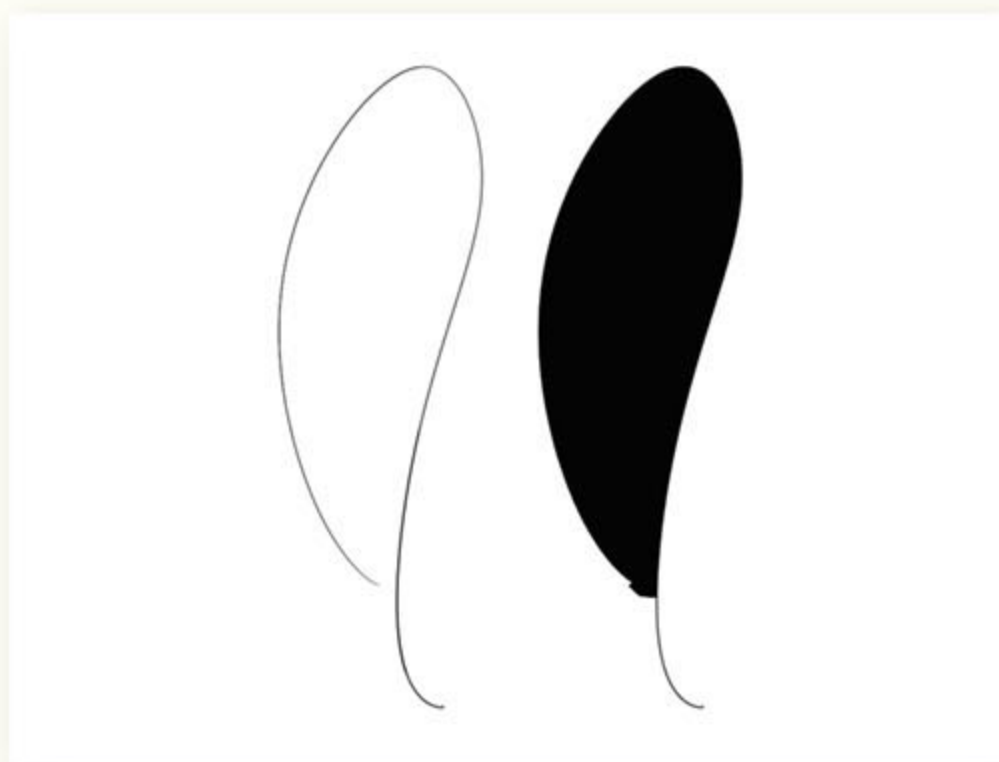
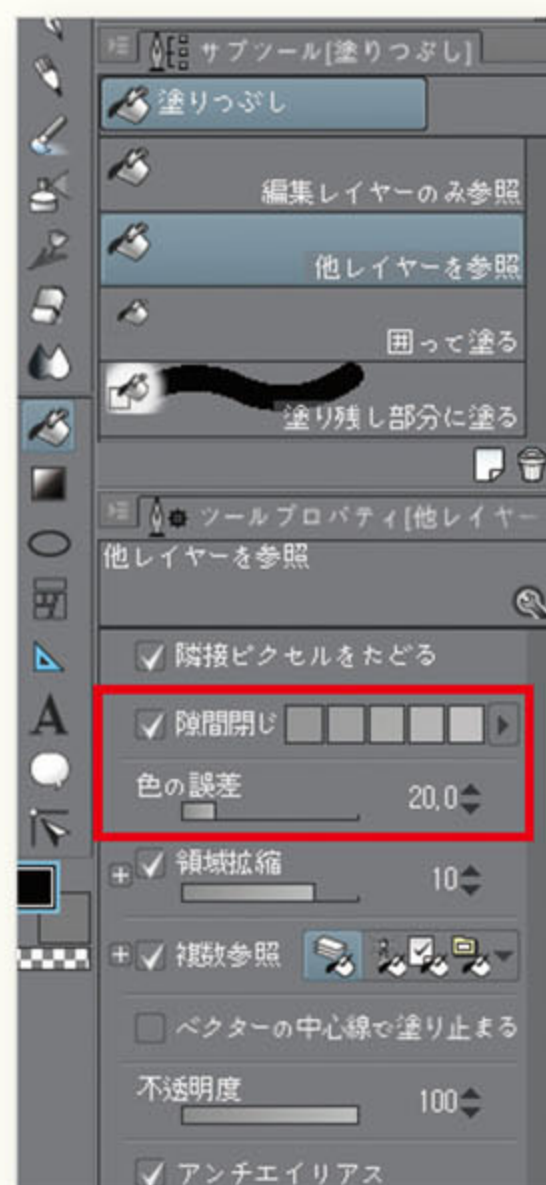
11

新規レイヤー「eyes」を作成して、目に色を付けます。私は普段から、目のレイヤーはいつも髪レイヤーの下に作ります。

「hair」レイヤーの下に「eyes」を作成します

12 これで下塗りは終わりです。次は下塗りにグラデーションを付ける作業をします。

TECHNIQUES

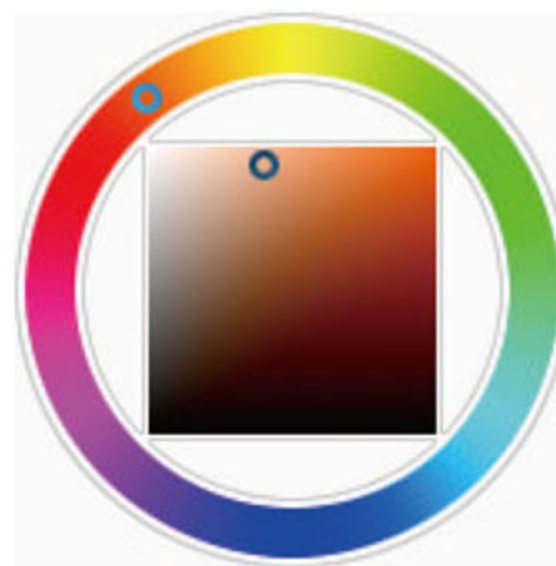
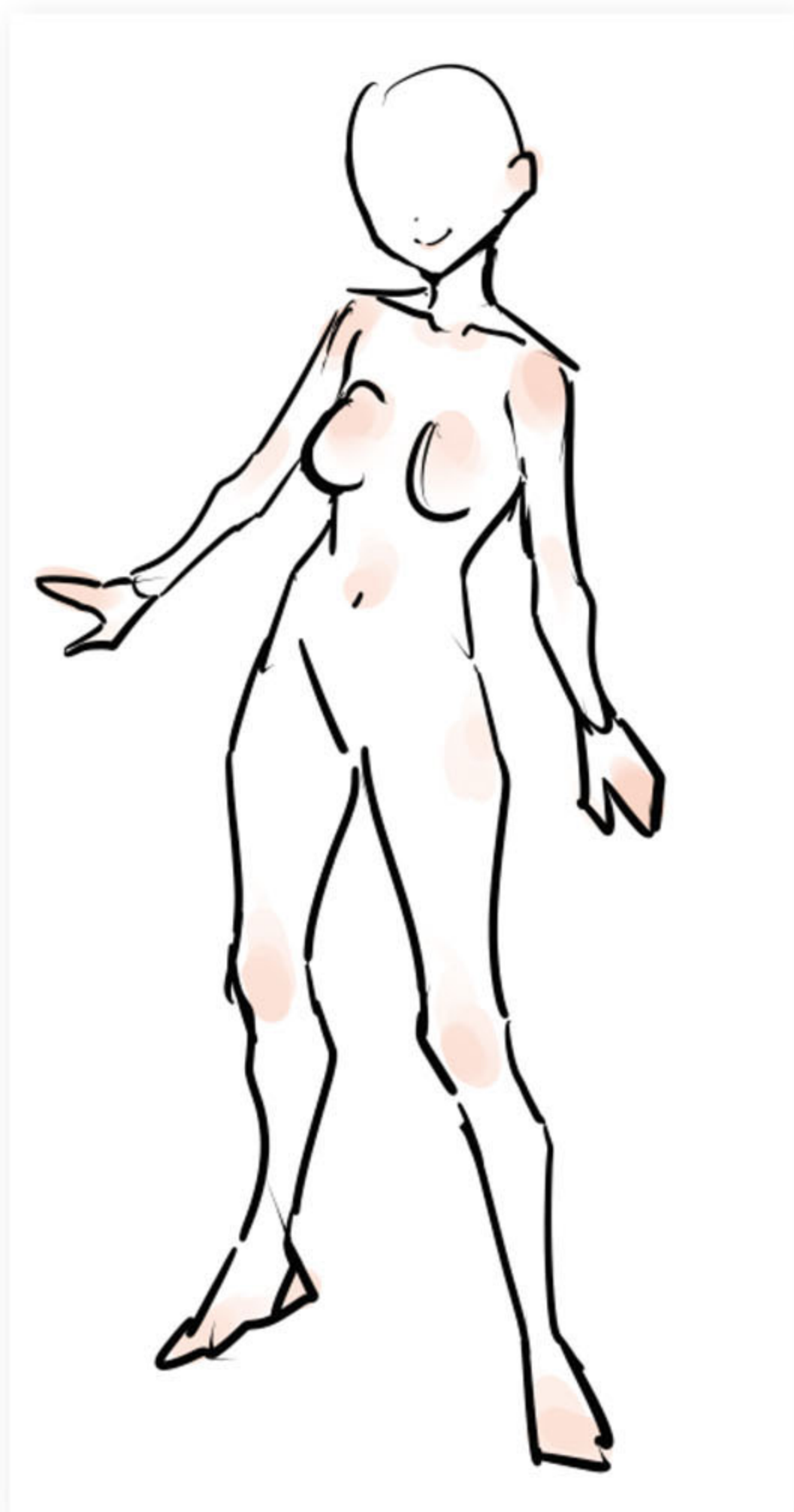
CLIP STUDIO PAINTマスキングのいいところ

CLIP STUDIO PAINTの「塗りつぶし」は、線画が途中で切れていても外にはみ出すことなく塗りつぶすことができます。

左：塗りつぶす前（線画が途中で切れています）
右：「塗りつぶし」ツールで塗りつぶした結果

同じ結果を生み出すためには、「隙間閉じ」「色の誤差」の設定が重要です。隙間閉じは一番右側（一番色が明るいほう）に設定、色の誤差は「20」

グラデーションを付ける

01 グラデーションを付けていきます。ここでは全レイヤーに「不透明度保護」をチェックしたまま進めます。

通常	
ブラシサイズ	×1.0 300.0
最小サイズ	0%
ブラシ濃度	4
【通常の円形】	強さ 42
【テクスチャなし】	強さ 95
混色	19
色延び	18

「マーカー」を選択して、混色を「15～20」、色延びも同じく「15～20」に設定し、ブラシ濃度は「4～6」にします

色は、彩度の低いオレンジに設定します。個人的に肌につける色はピンクよりオレンジを好んで使っています

「skin」レイヤーに移り、上の画像を参考にオレンジ色を付けてください

02

ラフから色を「スポイト」で取ってきて、「マーカー」でざっくり色を重ねていきます。それから「エアブラシ」で水彩のように塗っていきます。

マーカー

①「マーカー」で色を塗り重ねていきます。ここではブラシ形状を「にじみ」で描いています

②「エアブラシ」で上に色を重ねながらぼかします。本物の水彩のように表現することが重要です

03

ドレスの下の空間も同じ方法でグラデーションを付けます。他のパーツにもこの作業を繰り返してグラデーションを付けてください。

①ドレスの下の空間にグラデーションをかけていきます

②髪の毛

③目

④グラデーションの完成です

目の着彩

01 目を描いていきます。まず瞳の上部に濃い色で影を付けます。紫色をメインに、色を変更しながら重ねていきます。宝石のような目を描くので、色をたくさん使ってなるべくぼかさずに描きます。この過程でぼかすと宝石のようにはなりません。

①瞳の上部に濃い色で影を付けていきます

②赤で示した部分のように、三角形を描き込みます

02 「eyes」レイヤーの上段に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。合成モード「乗算」にし、「マーカー」でグラデーションを付けて暗くしたあと、レイヤーを「下のレイヤーと結合」します。

①新規レイヤーを作成して合成モード「乗算」にします

03

「フィルタ」→「色相・彩度」で瞳の色を好みに合わせて調整したあと、ハイライトを描き込みます。

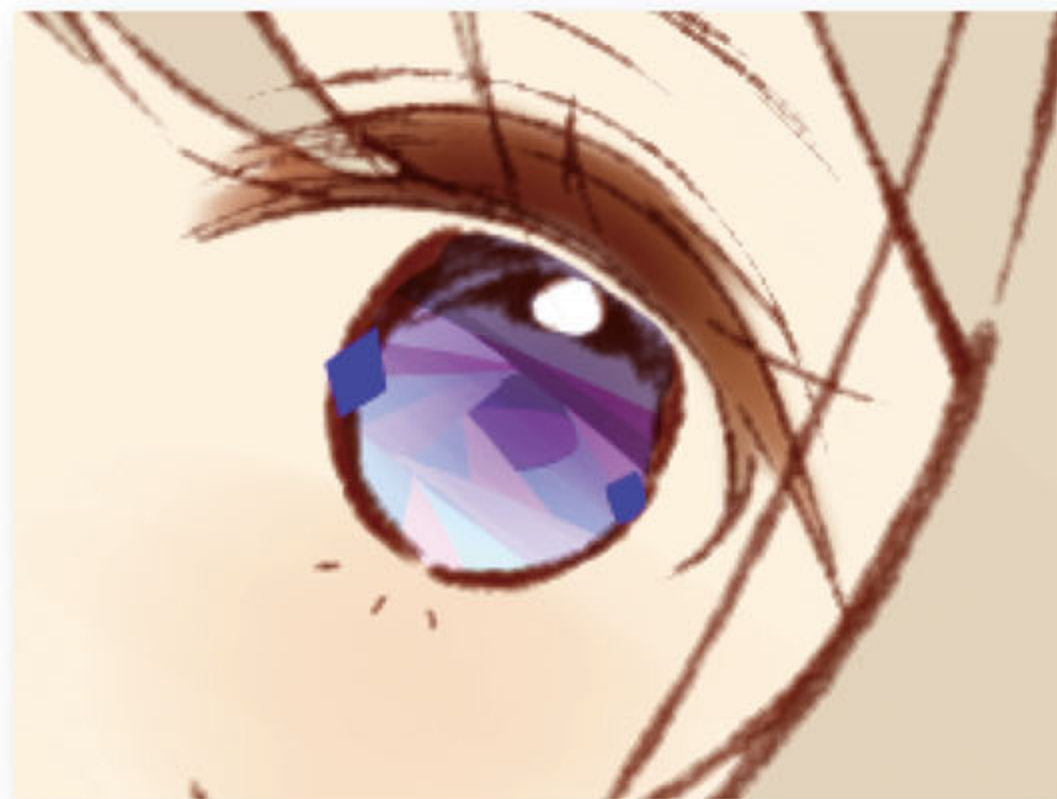
①「フィルタ」→「色相・彩度」で瞳の色を調整します

②ハイライトを描き込みます

③途中で全体像を確認しながら描いていきましょう

04

「line」レイヤーの上段に新規レイヤー「Highlight」を作成し、瞳の色より彩度の高い色で菱形を描きます。菱形の真ん中に枠線の色が少し見えるようハイライトを描き込んで、明度を調整します。

①「line」レイヤーの上に新規レイヤー「Highlight」を作成します

②瞳の色より彩度の高い色で菱形を描き、ハイライトを加えます

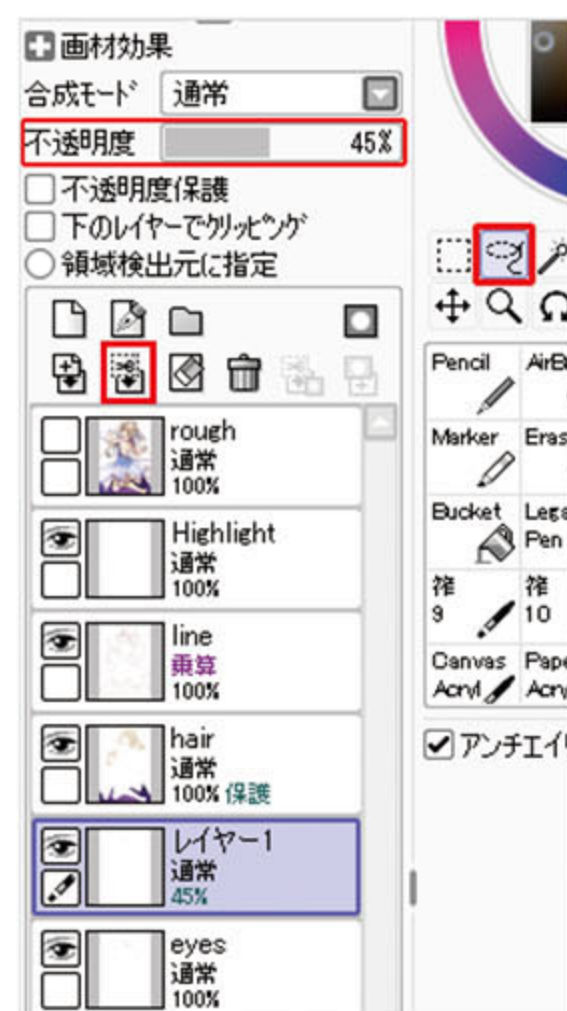
③枠に色を少し残しておいて白色でハイライトを描き込みます

05

色を変えながらハイライトを描き込みます。キャンバスを縮小して確認しながら、これくらいが適度にキラキラしてきれいだと思ったところでハイライト入れは完了です。

06

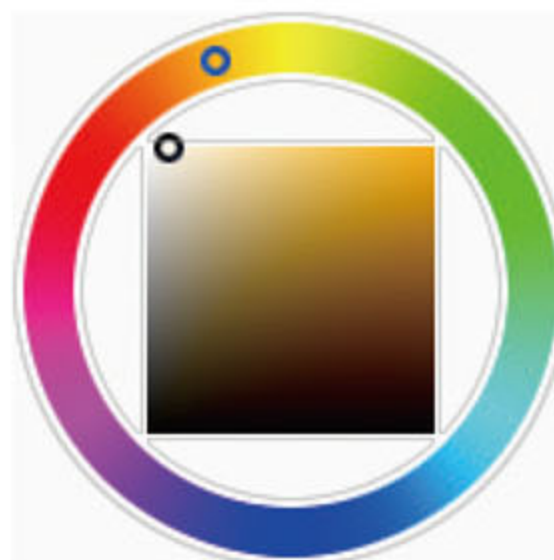
瞳の色をもう少し青に近く調整して、ここで気が変わってまつげの色は白に変更しました。白くすると目の印象が薄くなってしまうので、まつげの線を濃くしていきます。「line」レイヤーに移動して「投げ縄」ツールでまつげ部分だけ選択します。Ctrl＋Cでコピーし、「eyes」レイヤーの上段にCtrl＋Vで貼り付けして仮レイヤーを作成します。不透明度を調整したあと「eyes」レイヤーと仮レイヤーを結合します。こうすると線画がもう少し濃くなります。それから「line」レイヤーの「不透明度保護」チェックを外して、まつげをもう少し描き込みます。

①瞳の色を少し青く調整し、まつげの色を白に変更しました

②「line」レイヤーに移動して、「投げ縄」ツールでまつげ部分だけ選択してコピーしたら、「eyes」レイヤーの上段にペースト、その後「下のレイヤーと結合」します

③「line」レイヤーの「不透明度保護」チェックを外して、まつげを描き込みます

07

「eyes」レイヤーの下段に新規レイヤーを作成し、肌色より薄い色を選択して「エアブラシ」で白目を描きます。

①「eyes」レイヤーの下段に新規レイヤーを作ります

②肌の色より薄い色を選択します

③「エアブラシ」で白目を描きます

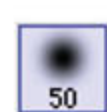
白目を目立つ色に変更するとこんな感じになります

08 黄褐色を選択して、白目に「エアブラシ」でまつげから落ちる影を付けたあと、「eyes」レイヤーと白目を描いた仮レイヤーを結合します。

①黄褐色を選択します

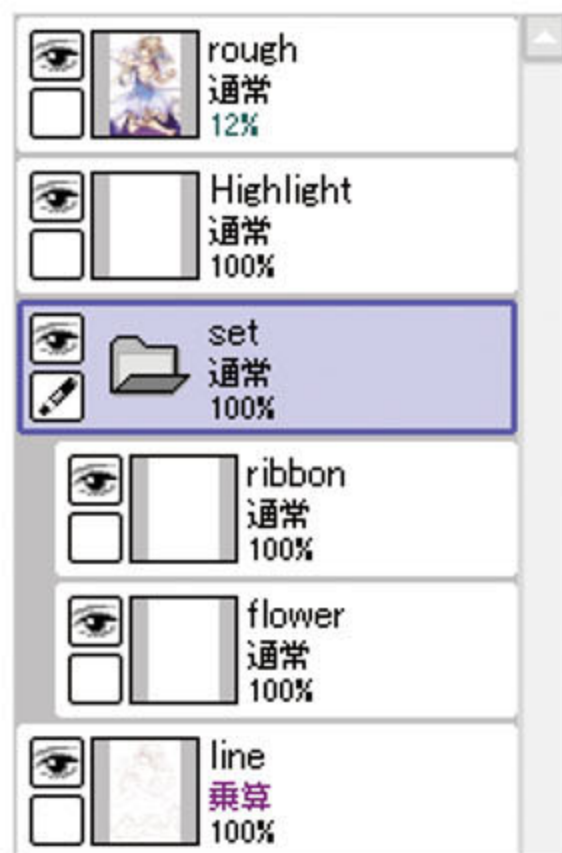
②白目に「エアブラシ」で影を付けます

09 瞳の色と同じ色で、瞳の線画の下半分に「エアブラシ」で色を付けます。

①「line」レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れます

②「エアブラシ」ツールで、囲みのところに色を付けます

10 瞳の完成です。縮小してバランスを確認します。

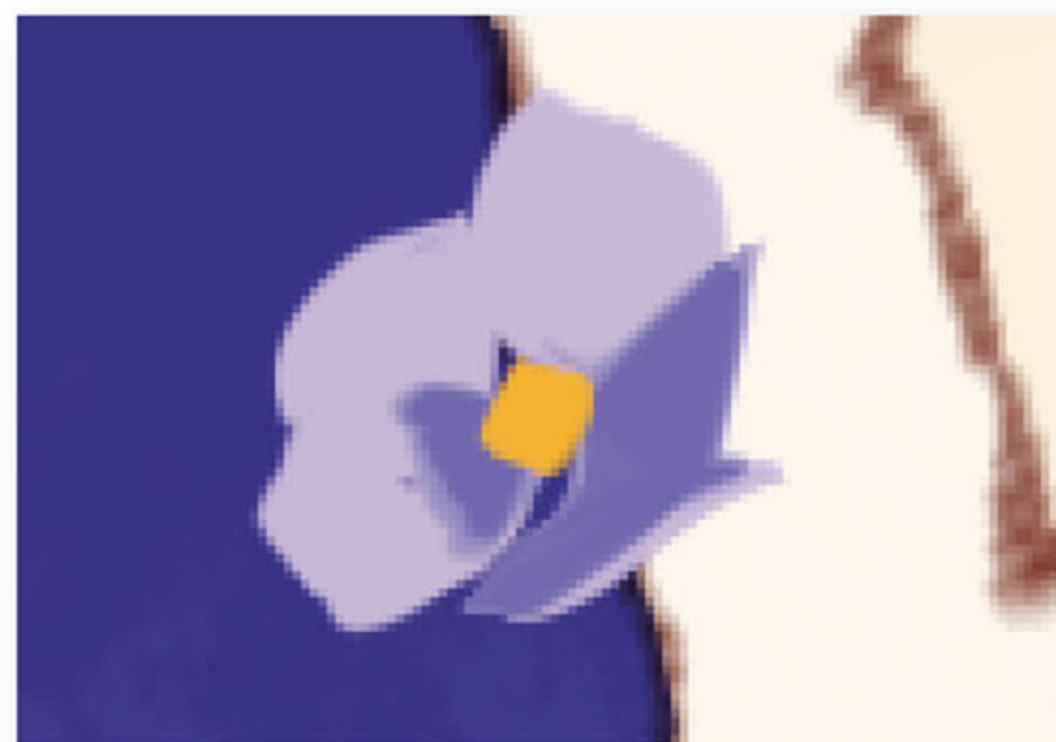
リボンと花の描画

01 リボンを描きます。レイヤーセットを作成して、セットの中に新規レイヤー「flower」「ribbon」を作成します。「rough」レイヤーを表示させ、不透明度を「12%」に下げます。

02 「筆」でブラシの形状を「平筆」に変更して、「強さ」は「100」に設定します。

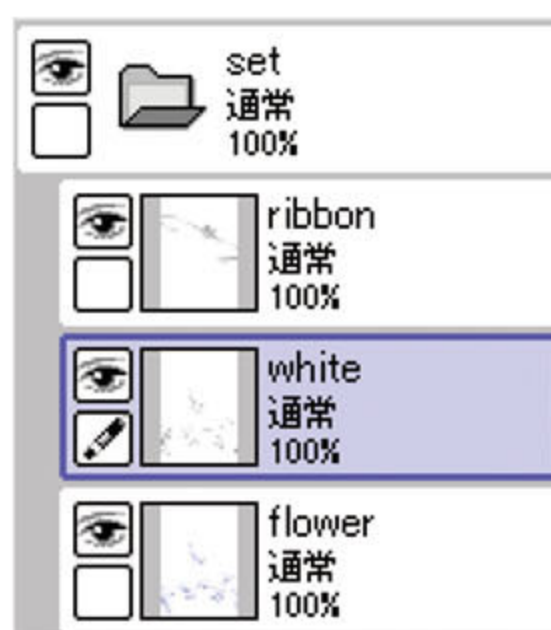
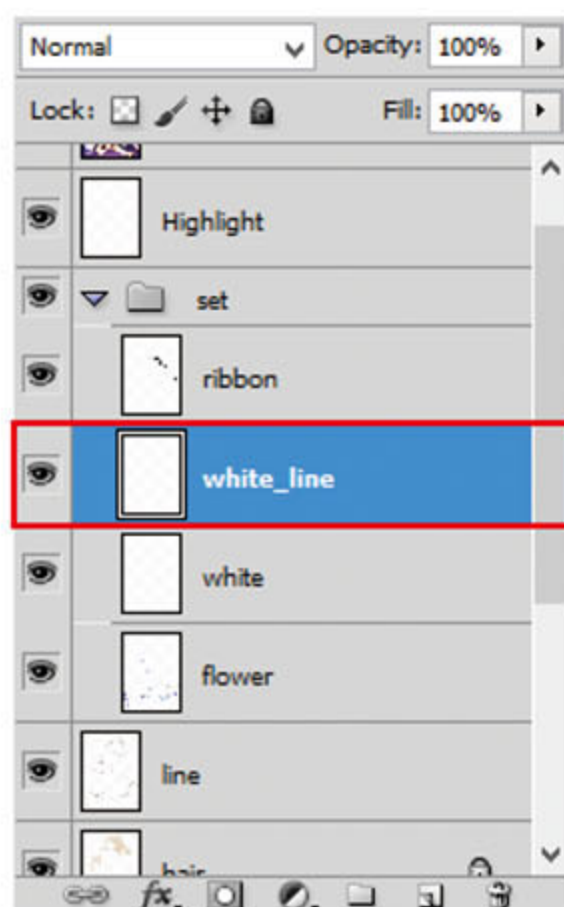
03 「ribbon」レイヤーに、とりあえず黒色でリボンのシルエットを描画します。

04 「ribbon」レイヤーの不透明度を下げて、リボンと髪の毛の重なる部分を消しゴムで細かく消したあと、不透明度を戻します。

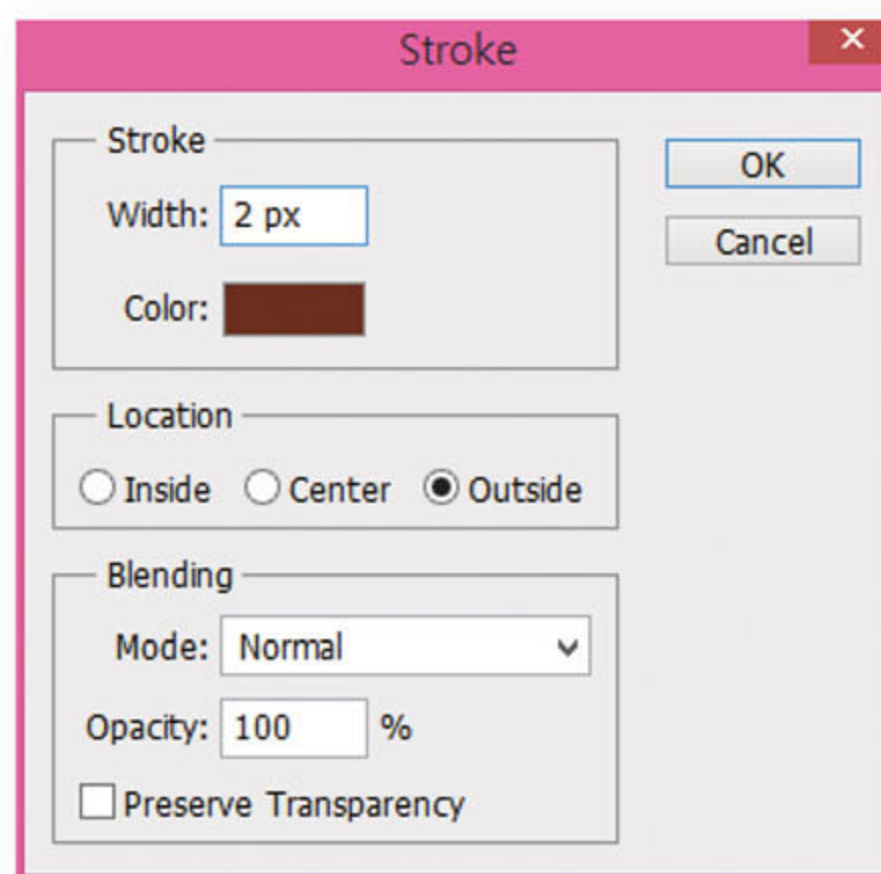
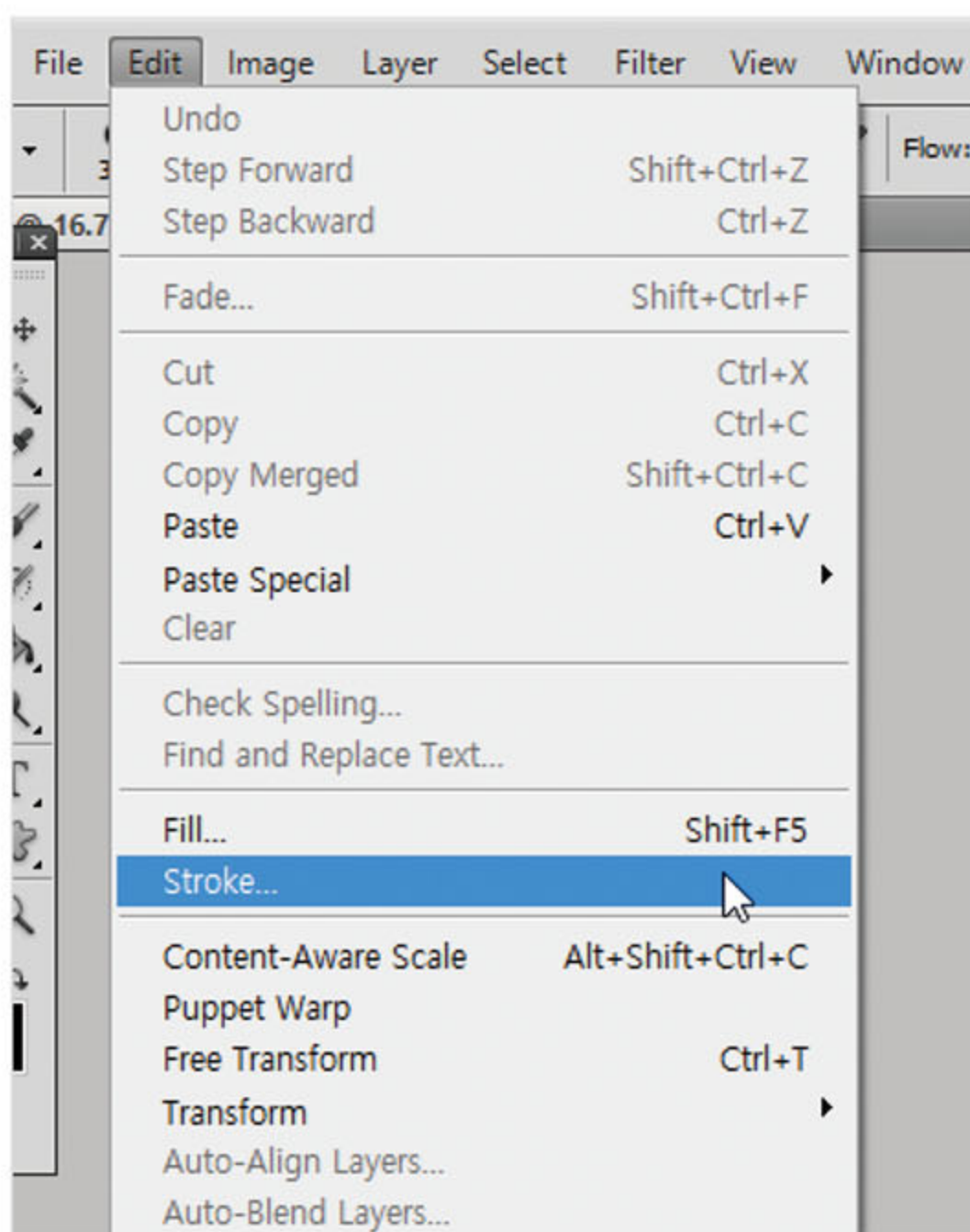
05 花は、決めておいたメインカラーを「スポイト」で取り、シルエットを描画します。

①花のシルエットを描画します

②練習で花に影を付けてみました。真ん中には黄色で花の柱頭を描き込みます

06 花のシルエットを、色を変えながら描き込みます。

07 白色の花も描く予定ですが、白でシルエットを描くと見づらくなるので、白の花を描く新規レイヤーを作成して黒色で花のシルエットを描画し、明度を調整することで白い花に変えます。

08 ここでPhotoshopに移ります。「white」の上段に新規レイヤー「white_line」を作成します。赤で囲んだ部分を「Ctrl」キーを押しながらクリックすると、花の部分が点線で表示されます。

①「Ctrl」キーでクリック

②花の部分に選択範囲が作成されます

09 編集(Edit)メニュー→「境界線(Stroke)」を選択し、次のように設定したら「OK」を押します。

花に枠線ができます

10 リボンにも色を付け、一段落です。
次の章からは、影付け段階へ進みましょう。

Chapter. 02

明暗を付け、ディテールを描き込む

明暗を付け、ディテールを描き込む

Chapter02では、引き続きSAIを使って各パーツごとに2段階の影を入れ、ハイライトや反射光を追加。明暗を付けることで、平面的な状態の絵に立体感を持たせます。その後、装飾や髪の毛など必要部分のディテールを描き込み、全体のバランスを見ながら気になる部分に調整をかけて作品完成となります。

肌部分に1段階目の影を付ける

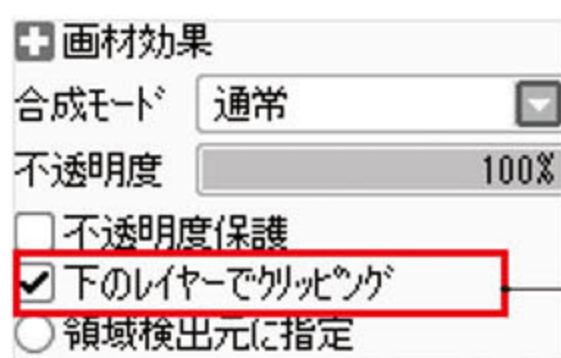
01 パーツごとに影を入れていきます。まずは、作業をするパーツの塗りの前面に影付け用の新規レイヤー「s_shadow」を作成し、「下のレイヤーでクリッピング」を適用します。私は普段、最背面のレイヤーから作業をしていくので、今回もレイヤーパレットの最下段にある「skin」(肌)レイヤーから作業します。

white
通常
100% 保護

s_shadow
通常
100%

skin
通常
100% 保護

①パーツを塗り分けたレイヤーの前面に影付け用の新規レイヤーを配置します

画材効果
合成モード 通常
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定

②影付け用の新規レイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」を適用しました

02 着彩前に、ブラシの設定を確認しておきましょう。私の場合、細かい部分は「筆」、それ以外の部分は「マーカー」を使って描画しています。

「筆」の設定

通常
ブラシサイズ ×1.0 24.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 87
【通常の円形】 強さ 100
【テクスチャなし】 強さ 100

「マーカー」の設定

通常
ブラシサイズ ×1.0 29.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 76
【通常の円形】 強さ 42
【テクスチャなし】 強さ 95
混色 19
色延び 18
詳細設定
描画品質 3
輪郭の硬さ 0
最小濃度 0
最大濃度筆圧 100%
筆圧 硬⇔軟 100
筆圧: 濃度 サイズ 混色

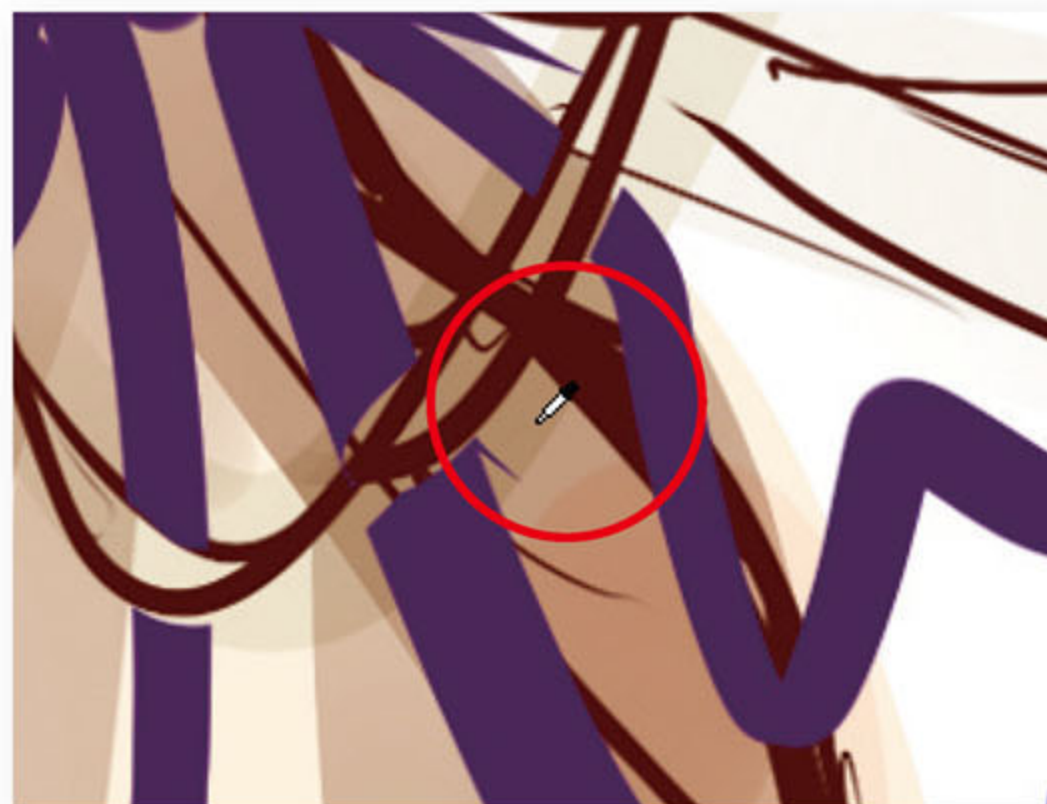
03

影にぼかしをかける際は、「筆」をベースに設定した「ぼかし」ツールを使います。特別な処理がない限り、影付け作業は前述の「筆」と「マーカー」、そして「ぼかし」の3つのツールを使い分け、ブラシサイズ以外は設定を変えずに描き続けます。そのほか、ブラシ濃度を適宜変更しながら「エアブラシ」と「消しゴム」を使うこともあります。

「ぼかし」ツールの設定

04

最初は顔から、「マーカー」で影を付けていきます。「マーカー」は、下の図のようにブラシ先の色が薄く伸びて少し先が丸くなるので、影のストロークを描いた後、「消しゴム」で影の先を鋭く整えます。

①「スポイト」を選びます

②ラフから影の部分の色を取ります

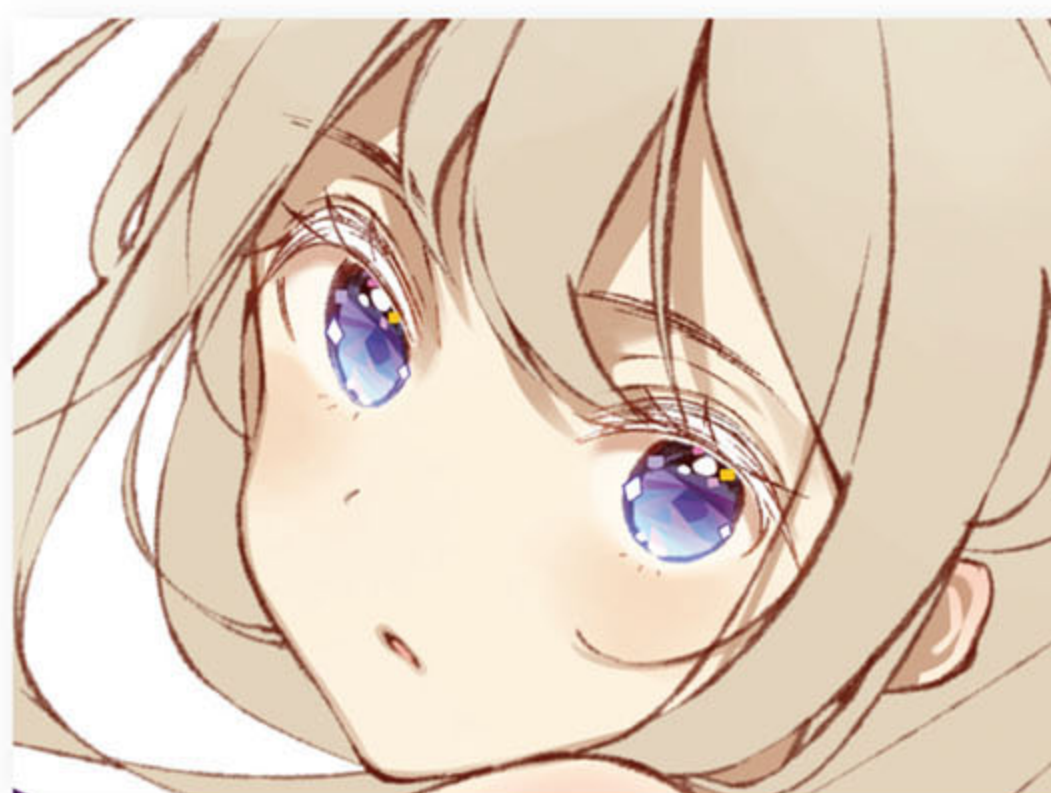
左：「マーカー」の筆跡
右：「筆」の筆跡

③「マーカー」で影を付けていきます

→

④「消しゴム」で影の先を削りながら描き進めます

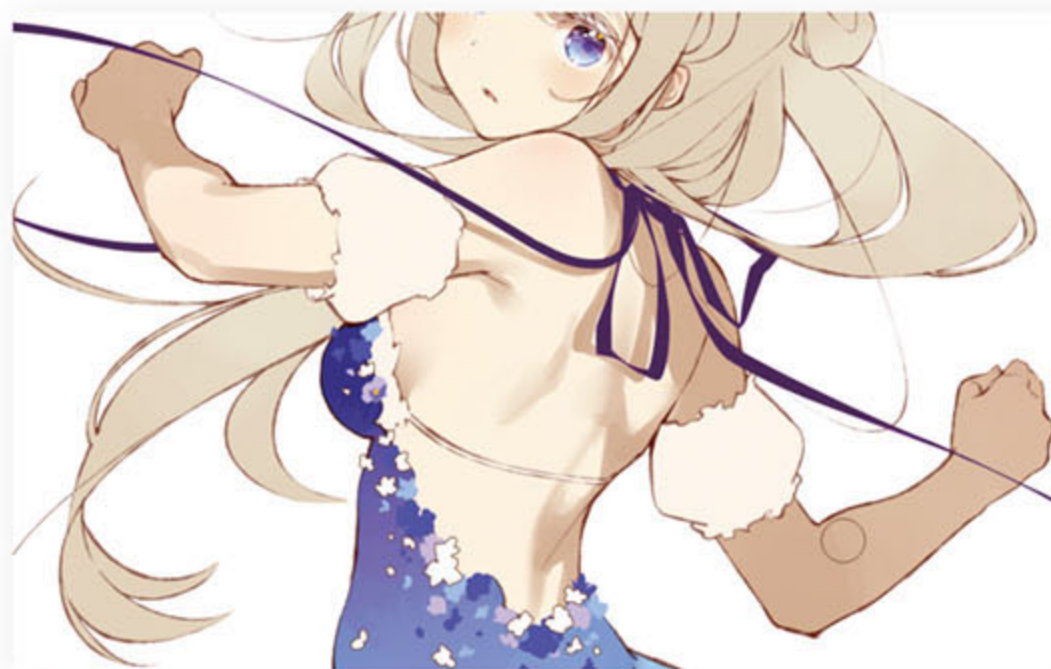
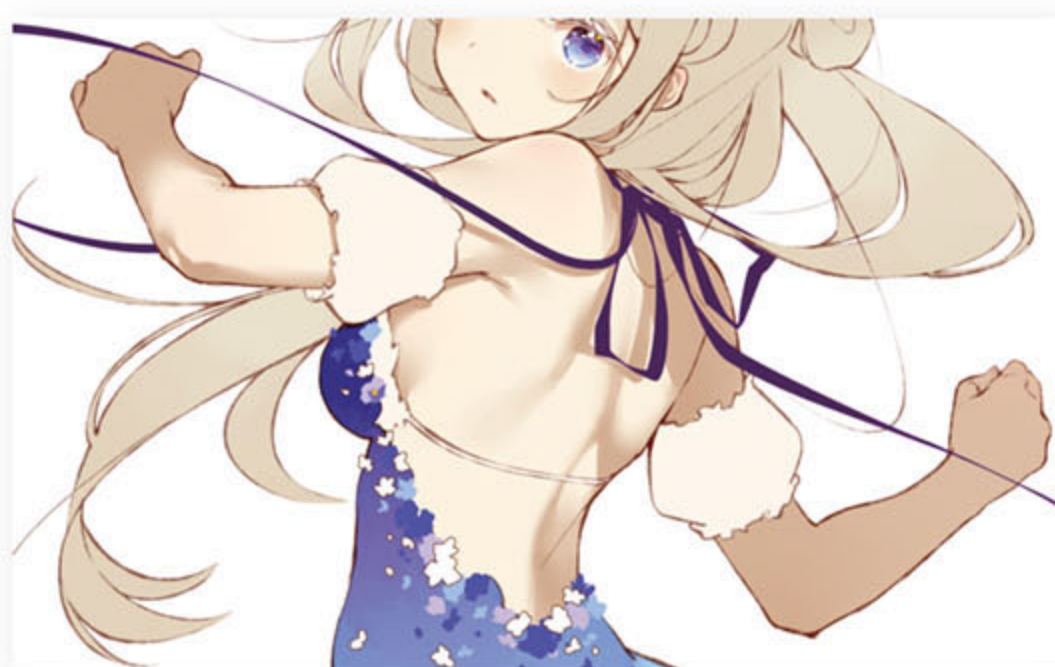
05

髪の落ち影を描いたら、「筆」で眉毛とまぶたにも影を入れ、「ぼかし」で若干ぼかします。さらに「マーカー」で顔の輪郭を描き込みます。

06

体にも影を付けていきます。顔部分は細かく描きましたが、体の影は「マーカー」でざっくり付ければOKです。色は変えずに進めましょう。リボンと服から落ちる影は濃く塗ります。

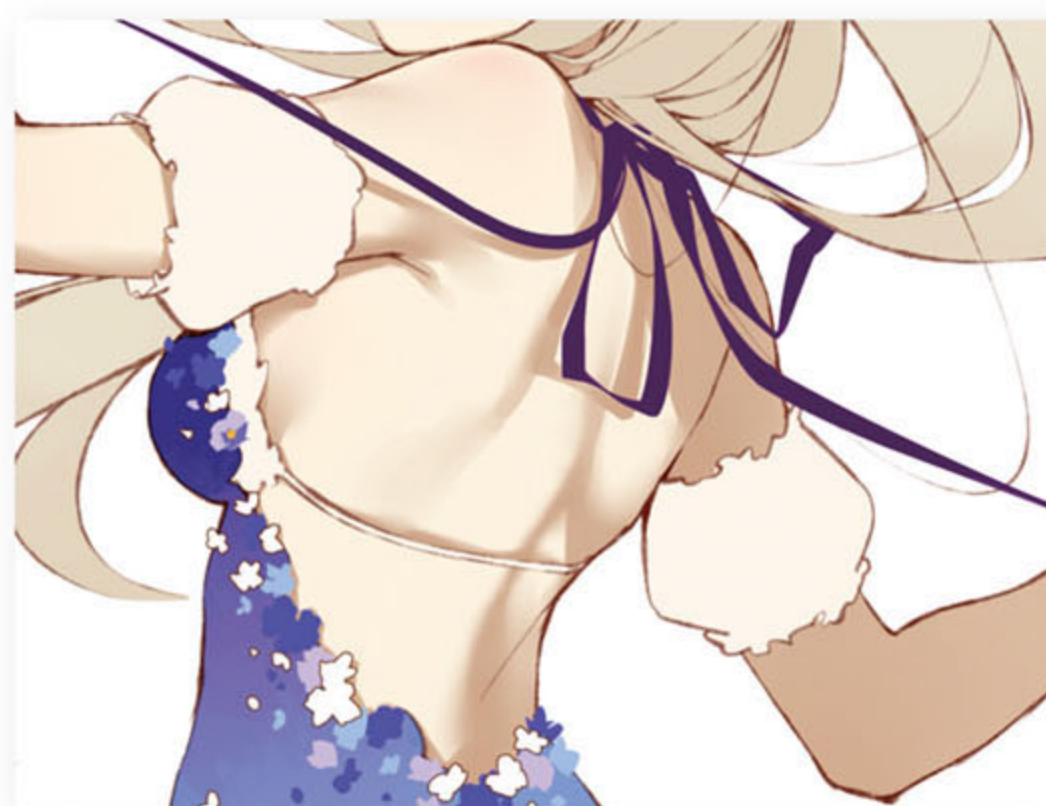
「消しゴム」の設定

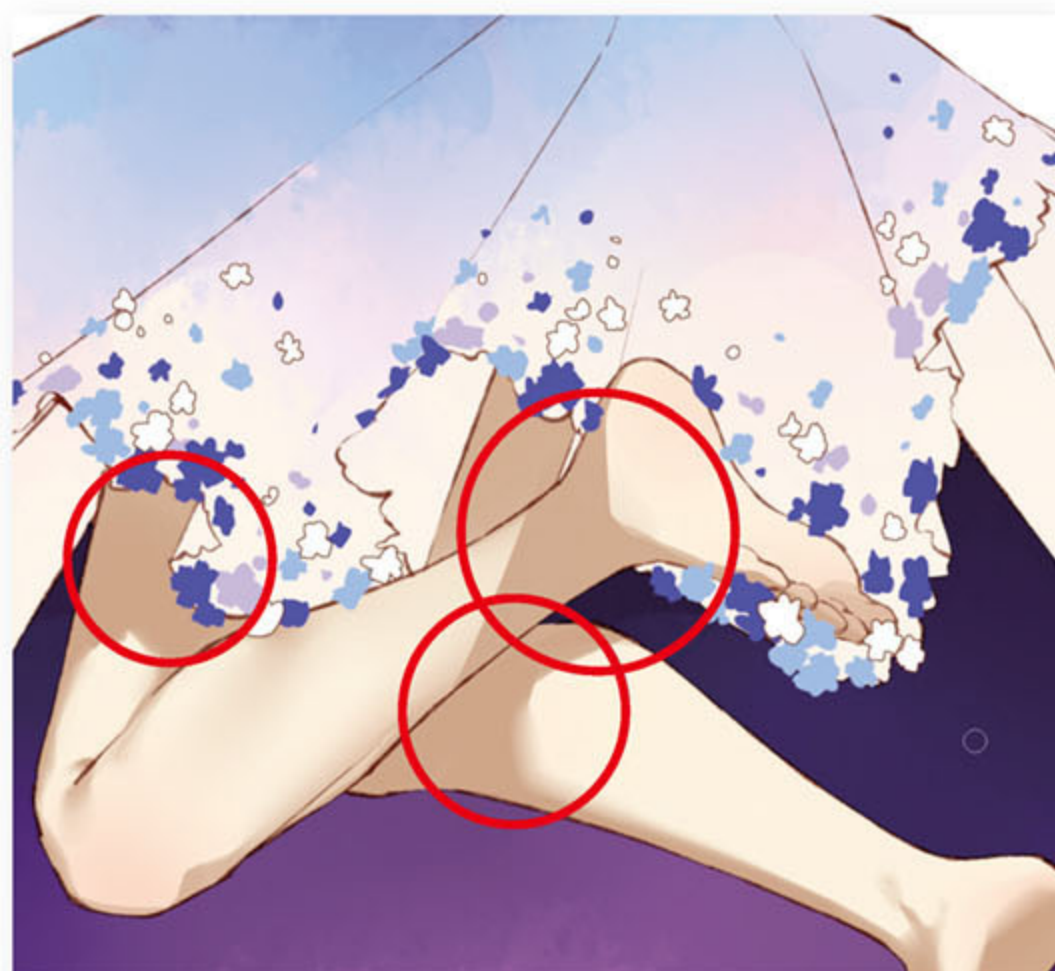
「エアブラシ」の設定

①体に「マーカー」でざっくりと影を付けます

②「消しゴム」と「エアブラシ」も併用しながら、上半身に肉付けしていきます

③②からさらに影を塗り進めた状態です

④③と同じ図です。着彩部分に使用したツールを示しました

07

リボンと服から落ちる影は「筆」で濃く塗り込みます。足部分は、「マーカー」で表現しました。花のレイヤーを非表示にして、キャンバスを回転しながら足指と足の裏に影を付けます。

①「筆」でリボンと服の影を濃く塗りました

→

②「マーカー」で足部分の影を塗ります

③少し塗り進めた状態です

足指は「筆」で描きます。1段階目の肌の影付けが完了です。

①「筆」で足指まわりの影を塗ります

②足裏まで塗り進めていきます。ブラシ濃度を「40〜50」にすると、このように柔らかい感じで陰影が表現できます

服部分に1段階目の影を付ける

01

服のシワ付け作業に入ります。ここではまず袖の白い部分から。ベースの塗りの前面に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」を適用します。そこに「マーカー」でざっくり影を塗ります。

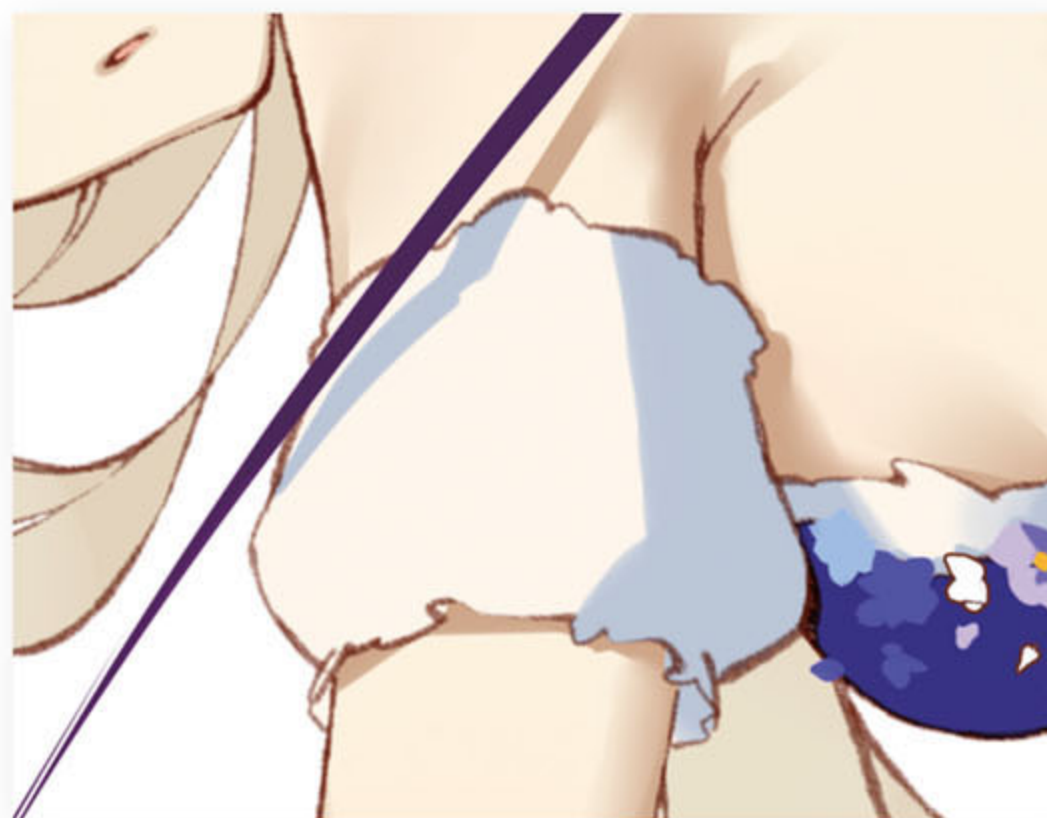
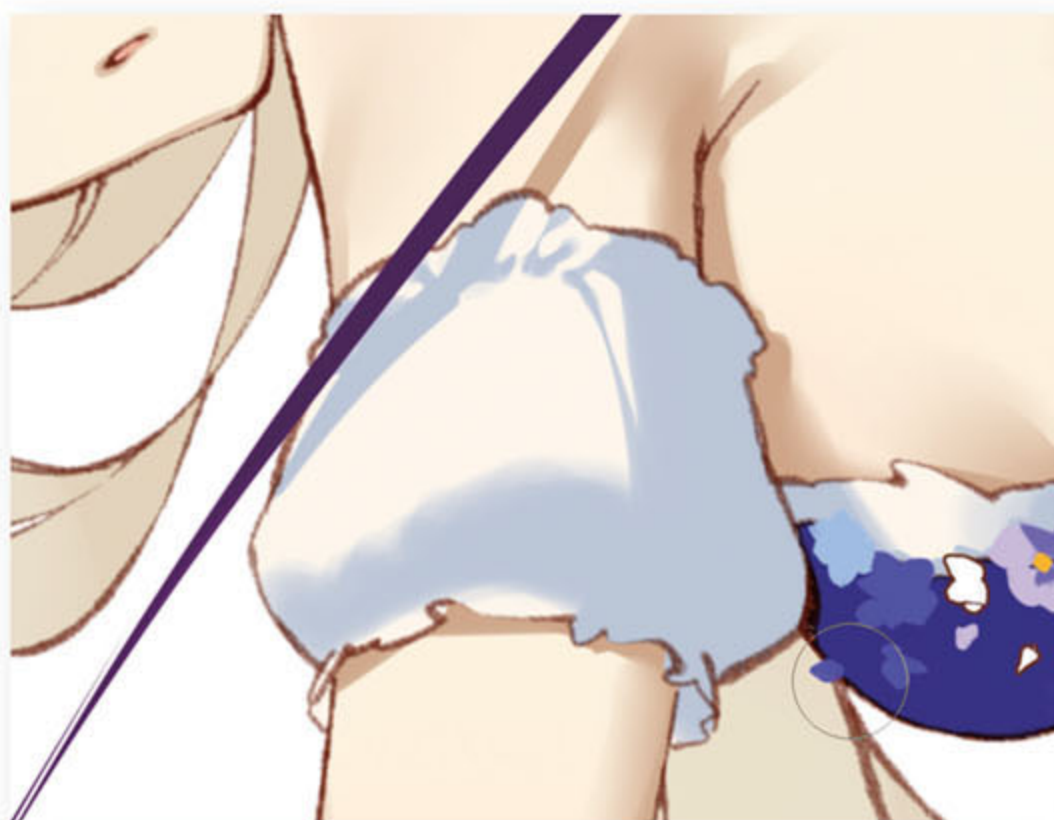
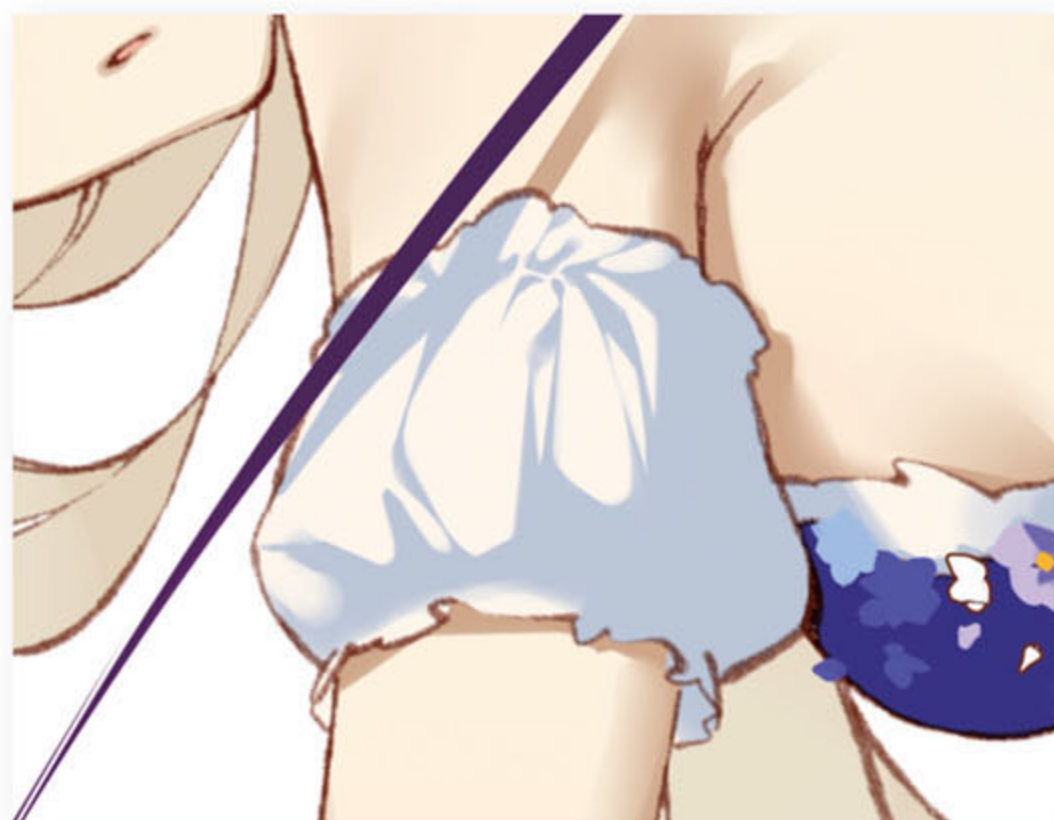
①新規レイヤー「w_shadow」を作成し、「下のレイヤーでクリッピング」を適用しました

②「マーカー」で袖の白部分に影を入れます

02

「筆」で胸の下のシワを描きます。背中の部分は肌の影に合わせて影を付けます。続けて袖の凹凸やフリルのシワも描き進めます。

①胸の部分と背中の紐に影を塗ります

②胸の下の部分を描き進めた状態です

③ビューを回転させつつ、リボンから落ちる影を「筆」で描きました。袖の下の部分もざっくり影を塗ります

④「筆」で袖の凹凸を描き進めます

⑤「消しゴム」で形を整えながらシワを表現します

⑥袖の先のフリルを表現します

⑦細かいシワを描き込みました

03 ある程度描けたら、クイックバーの「ビューの回転角度をリセット」でキャンバスの角度を元に戻し、画面を縮小してイラスト全体を表示させます。その状態でバランスを確認しながら陰影を整えます。

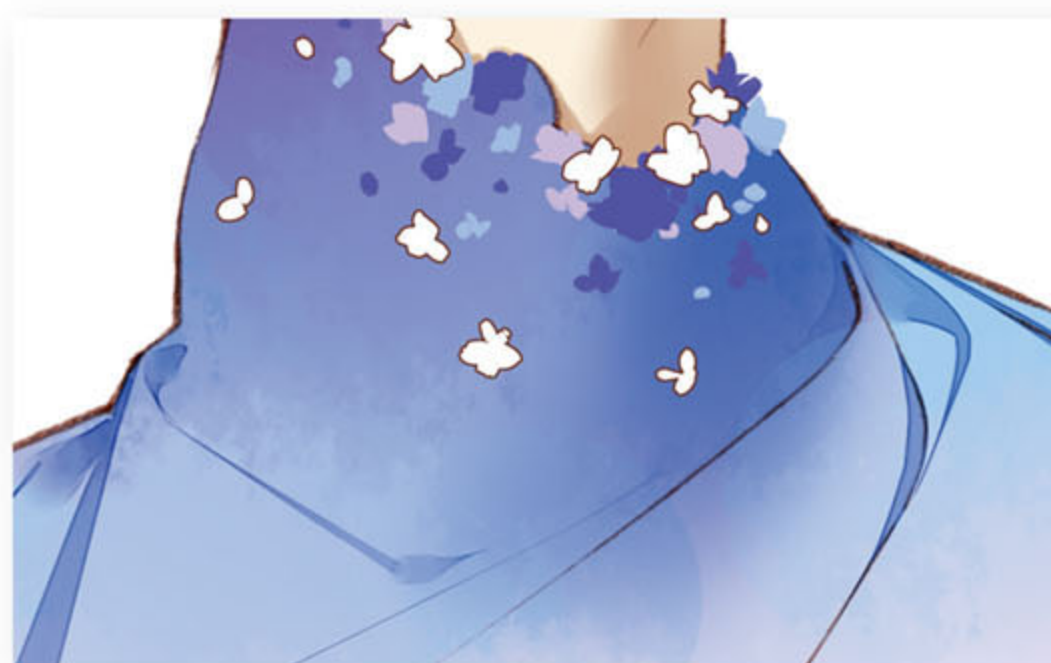
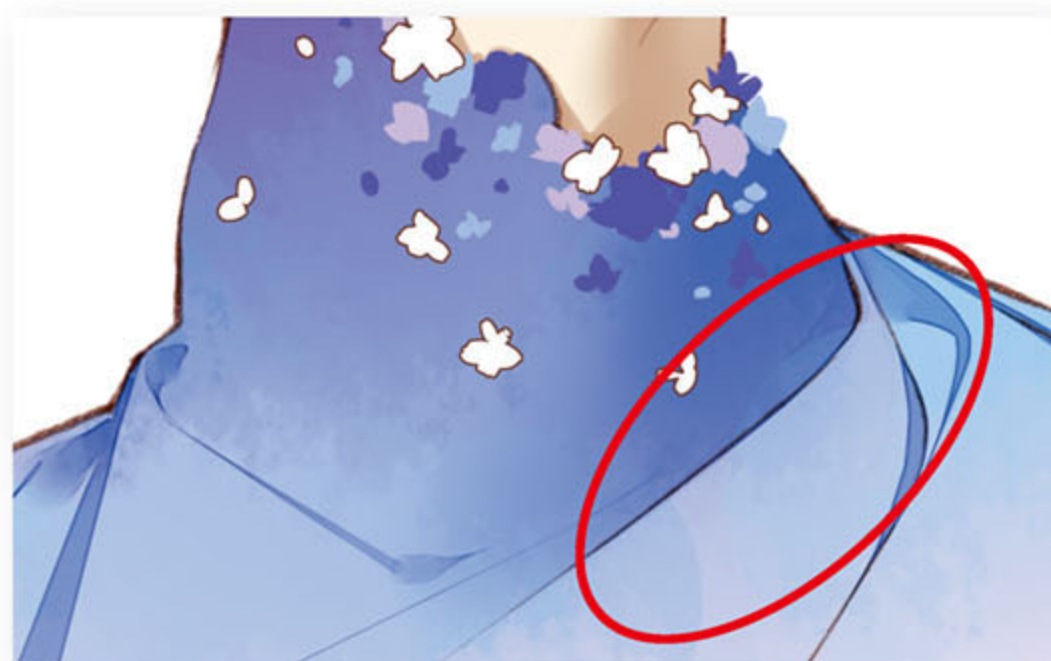
04 ドレスに影を付けます。手順はこれまで同様、パーツの塗りの前面に影用の新規レイヤーを作成して塗っていきます。ドレスの塗りはグラデーション状になっているため、描画した影が沈まず効果的に見えるよう、影用のレイヤーを「合成モード：陰影」、「画材効果：水彩境界」に設定しました（合成モードはあとで通常に戻します）。なお、「水彩境界」は、A4サイズ基準で「幅：2〜3」程度が丁度いいです（顔を大きく見せるイラストは「幅：4」をおすすめします）。

①新規レイヤー「c_shadow」を作成し、「合成モード：陰影」に設定しました。さらに「下のレイヤーでクリッピング」を適用しました

②「c_shadow」レイヤーを「画材効果：水彩境界」、「幅：3」に設定しました

05 設定が済んだら「筆」でドレスのプリーツを適当に描き込み、まずはスカートの流れをわかりやすくします。

06 腰部分に「エアブラシ」で影を付け、プリーツの線画からはみ出さないよう「消しゴム」で不要部分を消去します。

①「エアブラシ」を選び、「ブラシサイズ：300」に設定しました

②腰部分に大きな影を描きました

③プリーツの線画からはみ出た部分を消します

07 「筆」で陰影を塗り込み、「消しゴム」で形を整えながらシワを描画していきます。影の境界に浮き出ているラインは「水彩境界」の効果です。

①元の影の状態です

②図中央の凹部分（シワによってできた影）の周りを消しゴムで消して、凸部分を明るくしました

③②の隣に、シワによってできた影の部分を増やしました

08 さらに消しゴムで消した凸部分と影色を塗り重ね、シワの凹凸を表現していきます。

①消しゴムで消して、さらに細かい凹凸を表現しました

②着彩部分を引きで見て確認します

TECHNIQUES

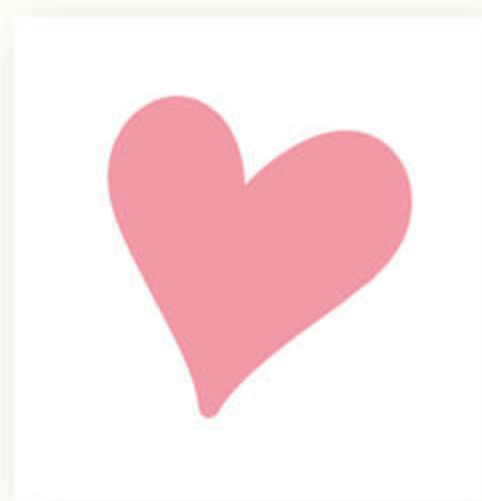
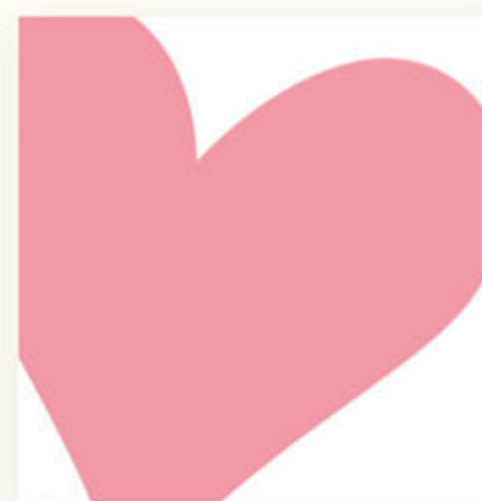
水彩境界の効果的な使い方

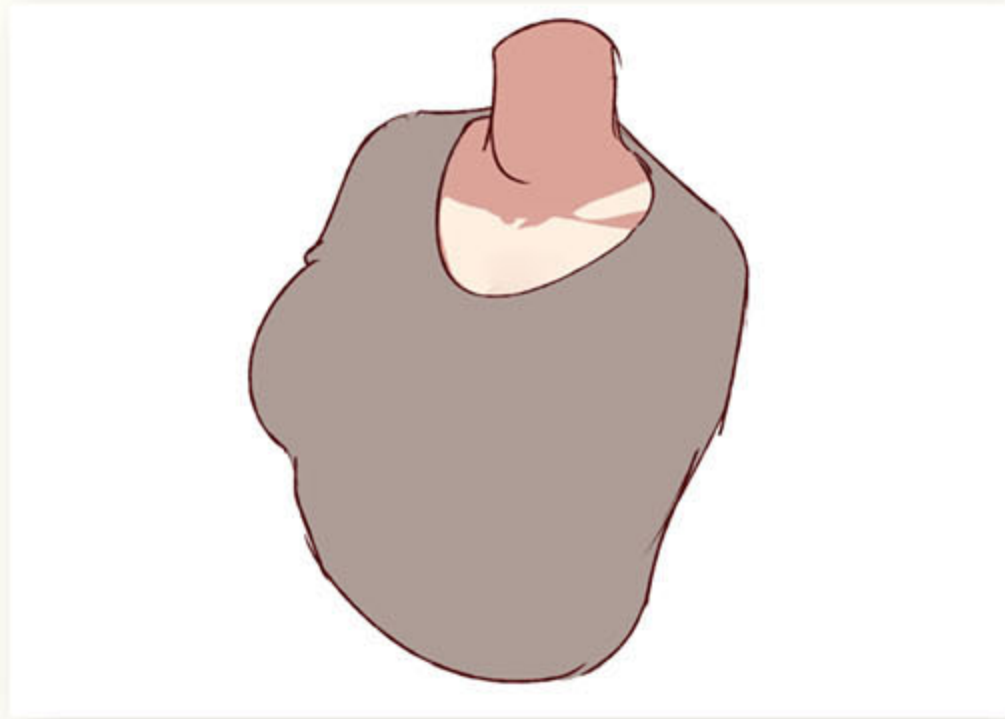
レイヤーに「水彩境界」効果を入れると、描画部分の輪郭が濃い色で強調されます。名前の通り、水彩感が出せる機能で、私はすべての陰影用レイヤーにこの効果を入れています。「幅」で輪郭のサイズ、「強さ」で輪郭の明度が調整可能です。

「水彩境界」の設定です。普段はA4サイズを基準に幅「3」にしています

「水彩境界」なし

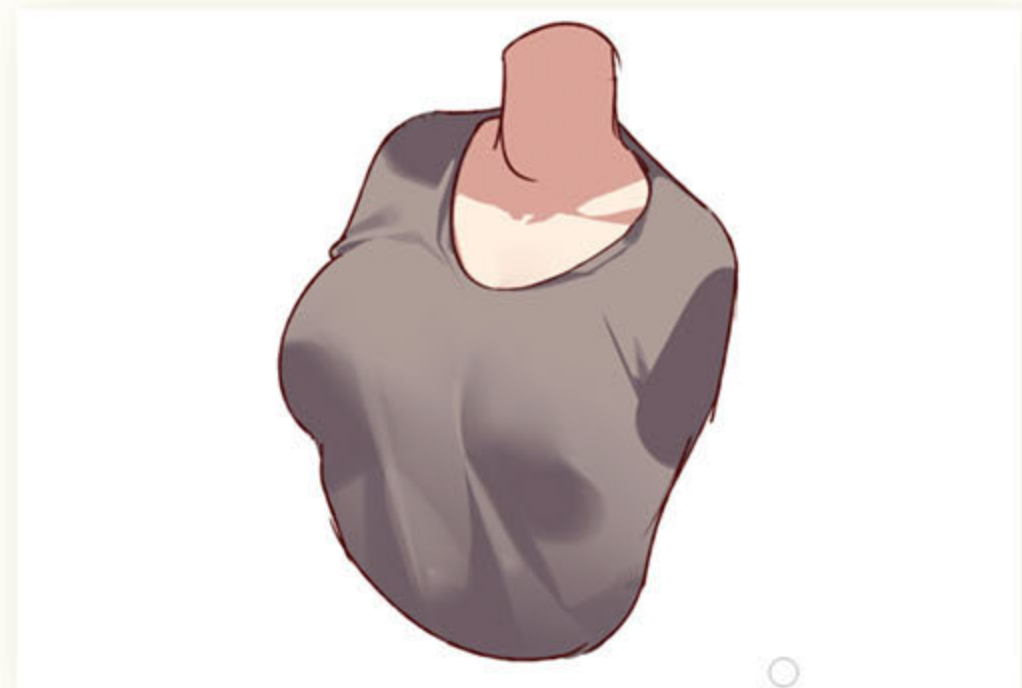
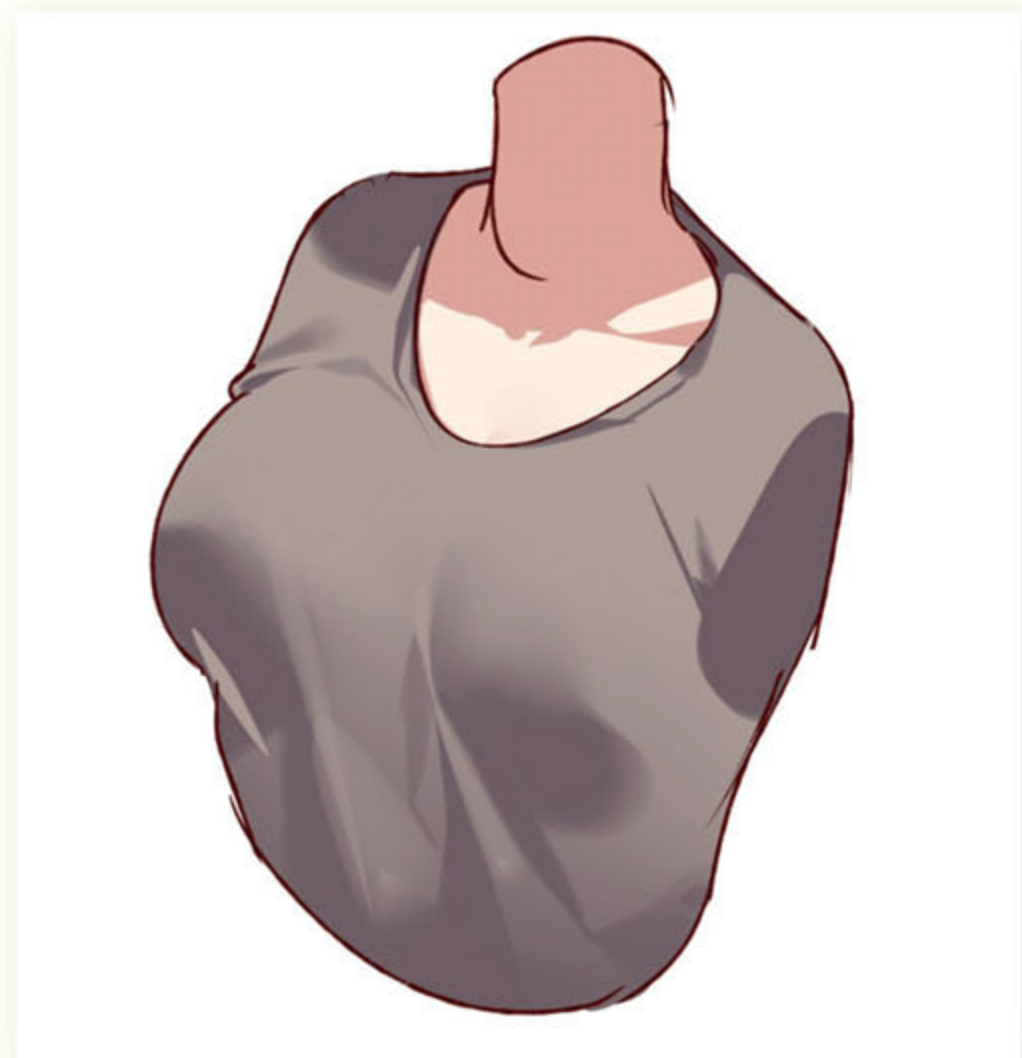
「水彩境界」を入れた後

TECHNIQUES

色塗り段階でシワを付ける方法

カラーイラストの場合、私は線画の段階では服のシワを描画しません。線画の段階で描いた場合、色塗りの段階で自由にシワを描画できないためです。シワを塗りで表現する方法を簡単に説明します。

①元の画像です

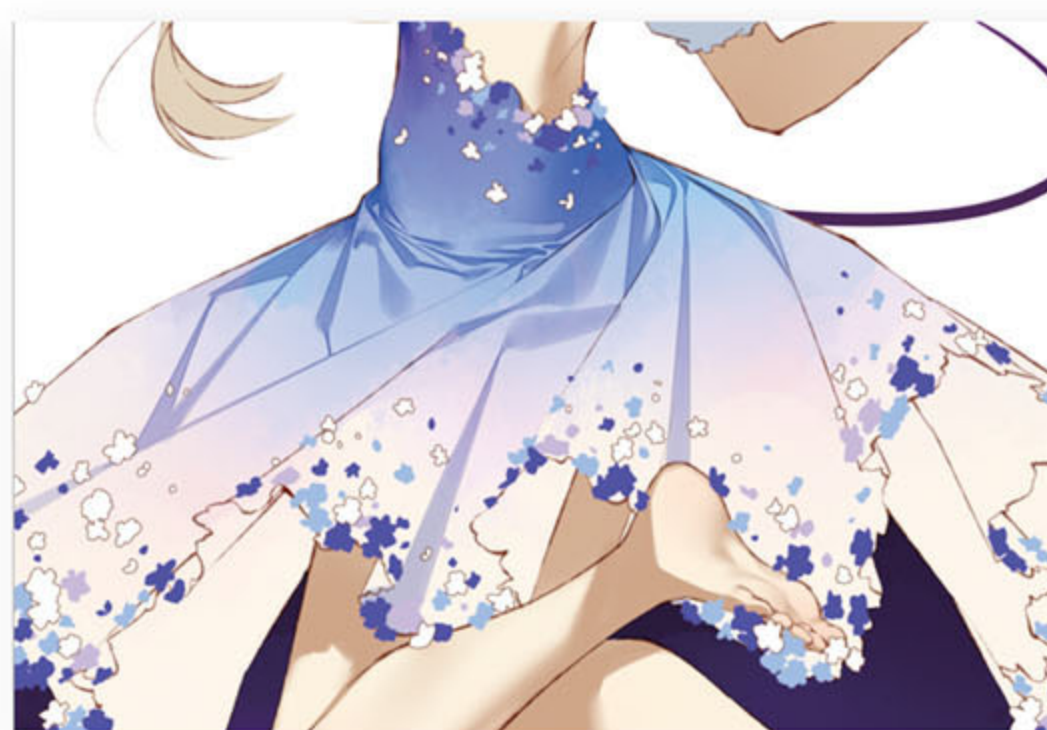
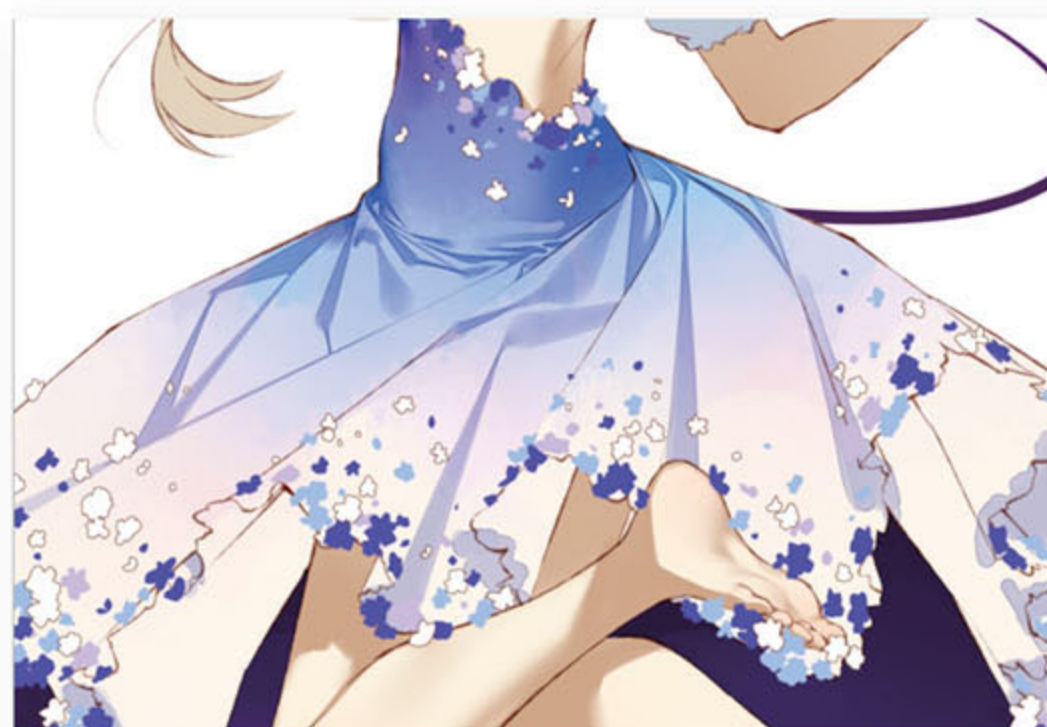
②下部に濃い色でグラデーションを付けます（光の方向は上、下から光が入ってくる場合は上部に付けます）

③影が落ちる部分から描画します

④「筆」のサイズと濃度を調整しながら細かいシワを描き込みます

⑤「消しゴム」でシワの流れに沿って消去します

⑥「筆」で描き込み、「消しゴム」で消す過程を繰り返しながら立体感を加えると完成です

09

腰部分のシワを入れ終えたら、スカート部分のプリーツを描き込みます。「筆」を「ブラシ濃度：70〜80」程度に設定し、大きなひだの明暗や、服から落ちる影を描き込みます。スカートの裏地に塗りはみ出しても、ひとまず気にせず描いていきます。

①「筆」の「ブラシ濃度」を70〜80程度に設定しました

②陰影を描いてプリーツを表現します

③裾部分の落ち影も追加しました

10

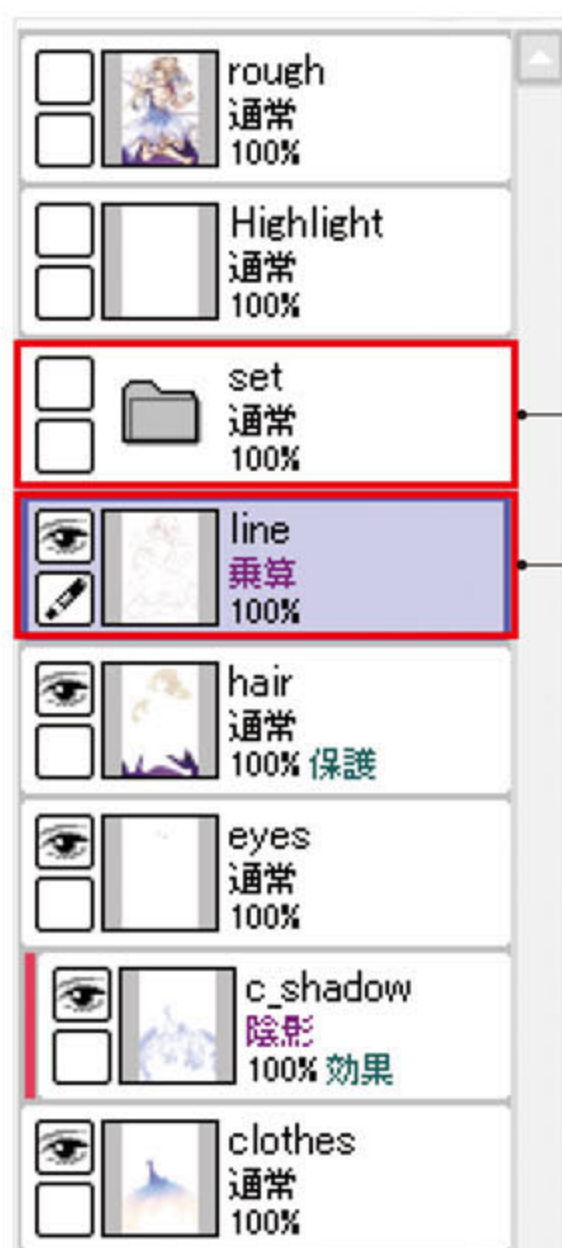
大きな影を描いたら、「筆」を「ブラシ濃度：50〜70」程度に下げて細かいシワを描きます。花から落ちる影も加えました。

①「筆」の「ブラシ濃度」を下げました

②ひだのディテールや花の落ち影を描きました

③の花部分の拡大図です

11

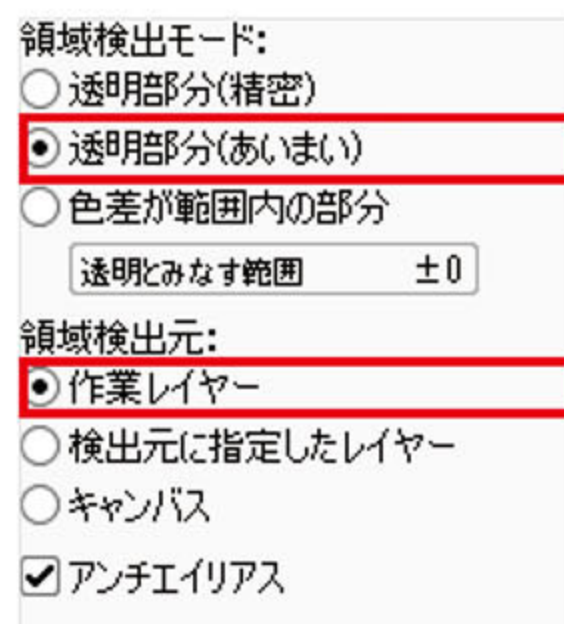
スカートの裏地部分を塗っていきます。まずは、スカートの花部分を塗ったレイヤーが入っている「set」レイヤーセットを非表示にします。次に線画のレイヤー「line」を選び、「自動選択」ツールでドレスの裏地部分に選択範囲を作ります。

①「set1」レイヤーセットを非表示にしてスカート裾の花を隠しました

②線画に沿ってスカートの裏地部分に選択範囲を作るため、「line」レイヤーを選びました

「自動選択」ツールを選択

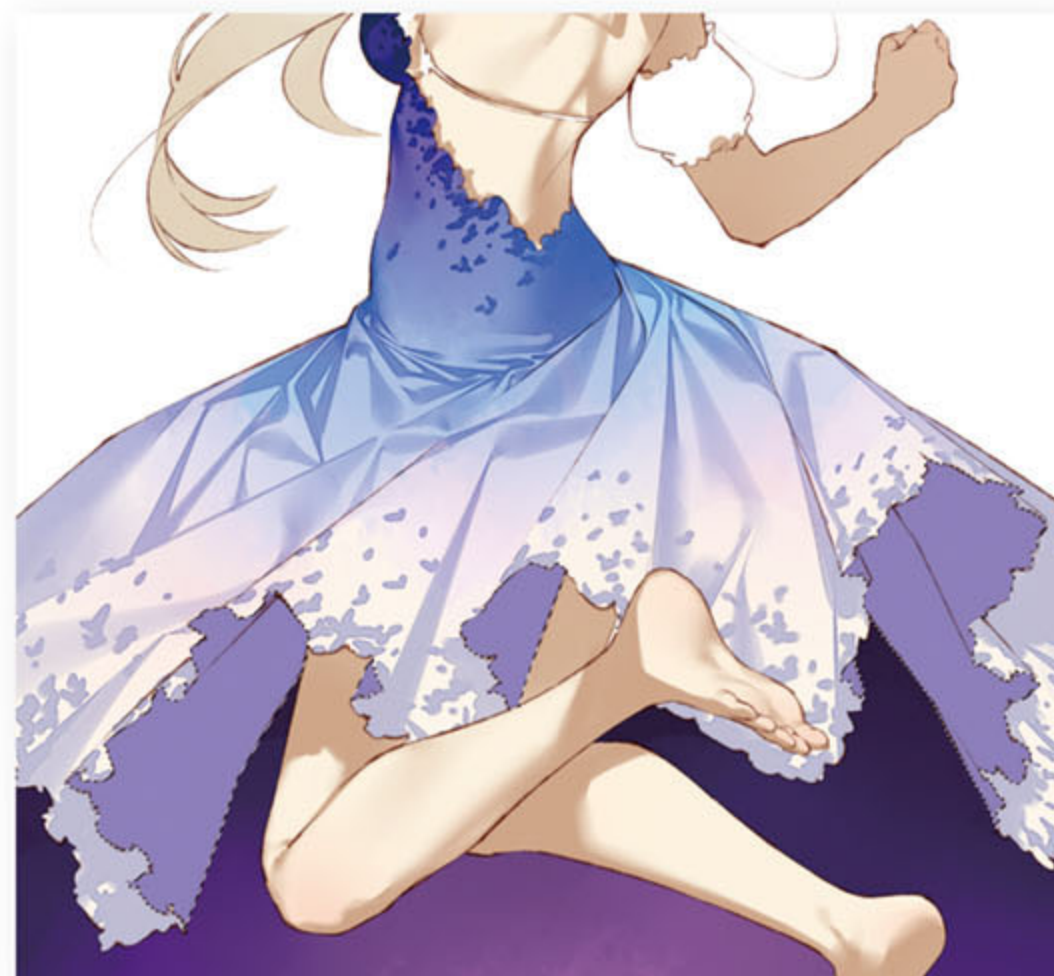
領域検出モード:
- 透明部分(精密)
- ◉ 透明部分(あいまい)
- 色差が範囲内の部分
  - 透明とみなす範囲 ±0

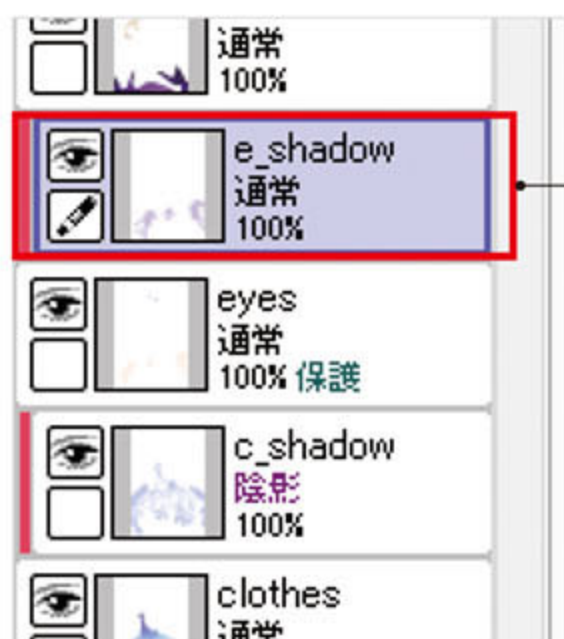
領域検出元:
- ◉ 作業レイヤー
- 検出元に指定したレイヤー
- キャンバス

☑ アンチエイリアス

「自動選択」ツールを「領域検出モード:透明部分(あいまい)」、「領域検出元:作業レイヤー」に設定しました。検出元は選択中の「line」レイヤー(線画)になっています

⑤スカートの裏地部分を順にクリックして選択範囲を作りました

12

裏地部分の選択範囲を維持したまま、先ほど服の影を塗った「c_shadow」レイヤーの前面にある「eyes」レイヤーを選び、適当な色で塗りつぶします。その後、「不透明度保護」を適用してドレスのベース色で塗りつぶしておきます。なお、「eyes」は瞳部分の着色用に作成したレイヤーですが、スカートの裏地とは位置が離れていて塗りが干渉することがないため、流用しました。

13

裏地部分を塗りつぶした「eyes」レイヤーの上段に影塗り用の新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」を適用します。続いて「筆」で服の落ち影を描きます。裾のフリフリ感は「マーカー」などでは表現しにくく、「筆」でシャープな輪郭を付けています。

①裏地部分に影を塗るため、新規レイヤー「e-shadow」を作成しました

②服から落ちる影を「筆」ツールでざっくりと描きました

②「消しゴム」ツールで形を整えながら、「筆」ツールでプリーツを描き込みました

14

ドレスの表地と裏地の素材感に差を感じられるよう、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」で裏地の影色をベージュ寄りに調整しました。続いて、先ほど表地の影レイヤーに設定したのと同じように、裏地の影レイヤーも「画材効果：水彩境界」に設定しました。

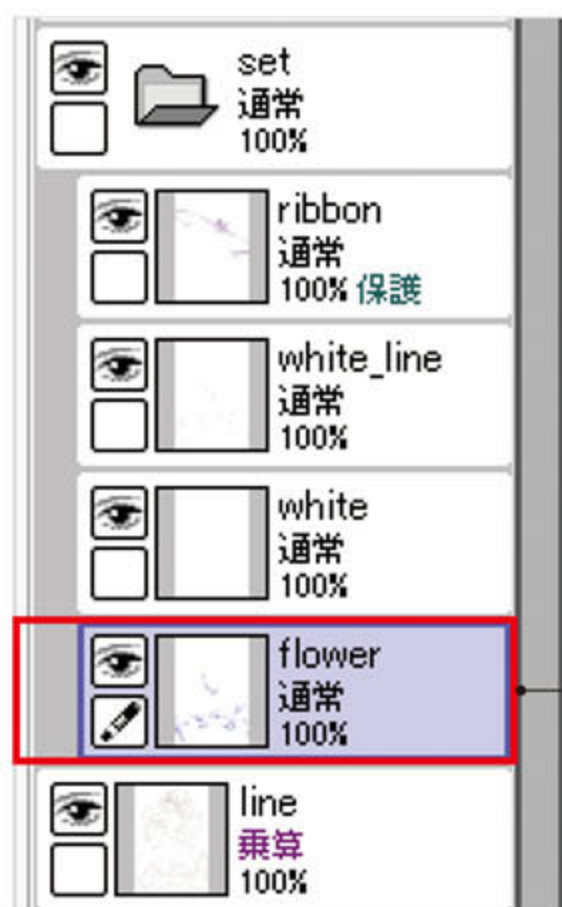
裏地の影を塗った「e_shadow」レイヤーに「「色相・彩度」を適用しました

調整後の状態です

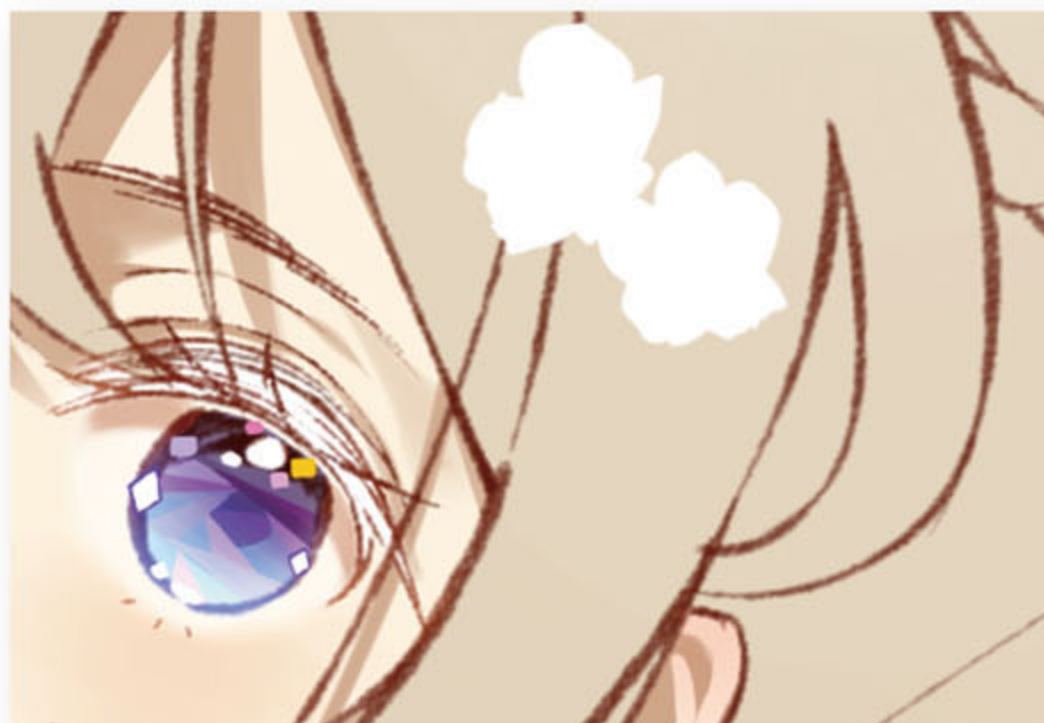
15 髪以外の全パーツに1段階目の影を付け終えました。なお、設定し忘れていた袖の白い部分の影レイヤーも、ここで「画材効果：水彩境界」に設定しておきました。

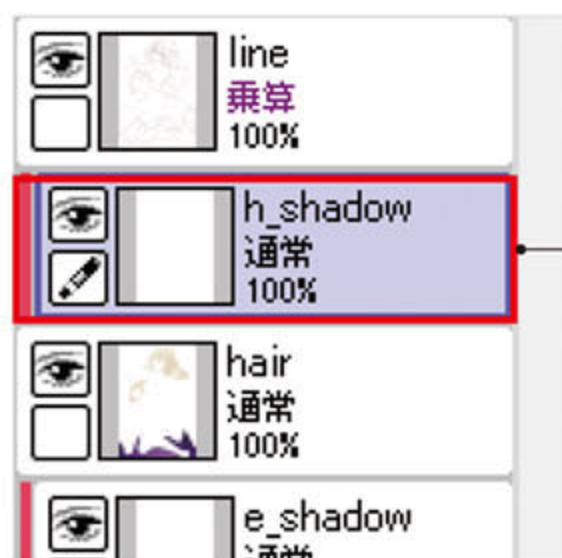
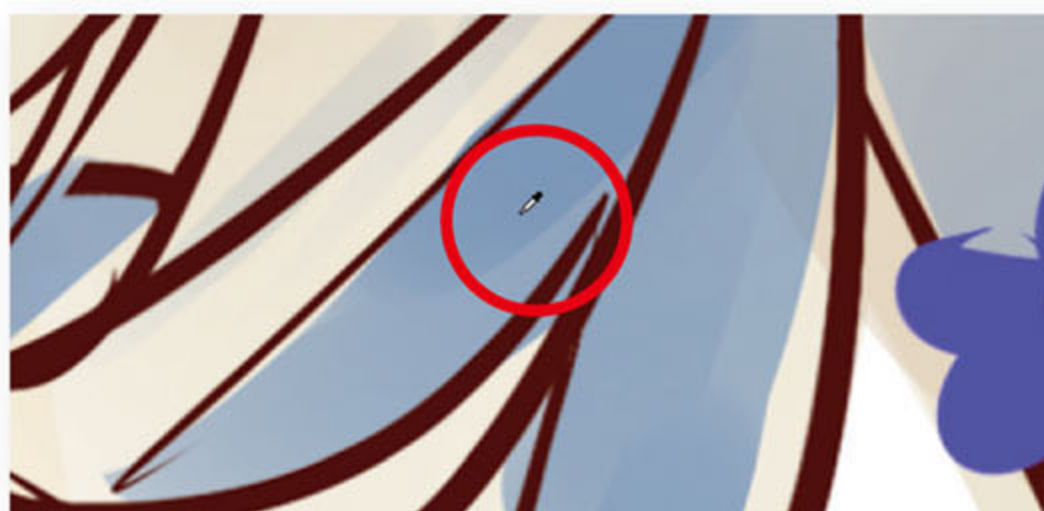
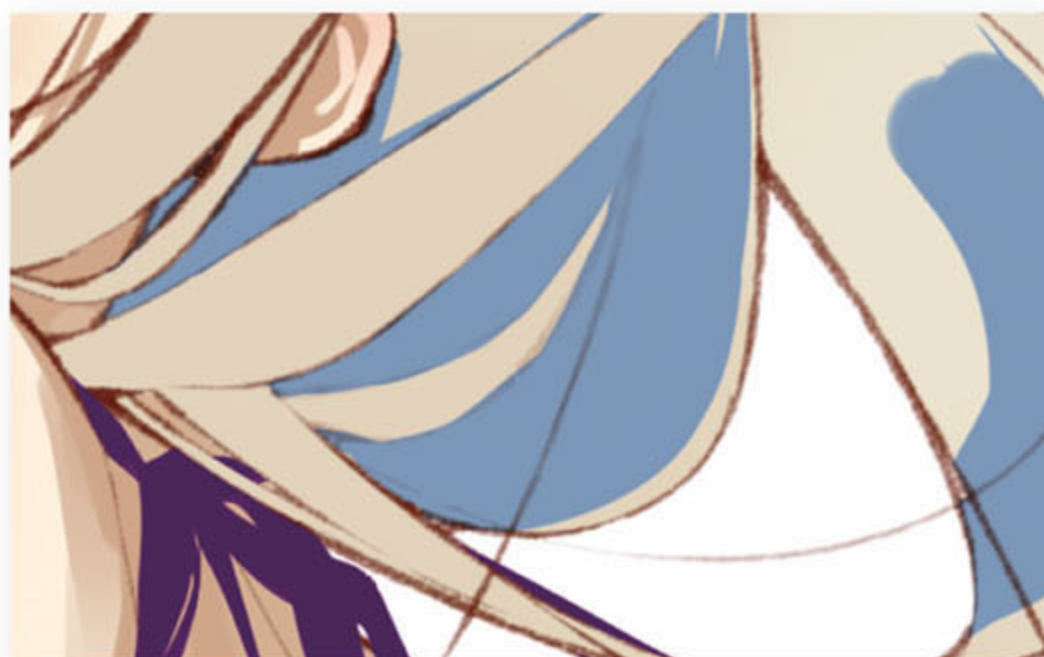
髪の毛以外の「1影」を塗り終えました

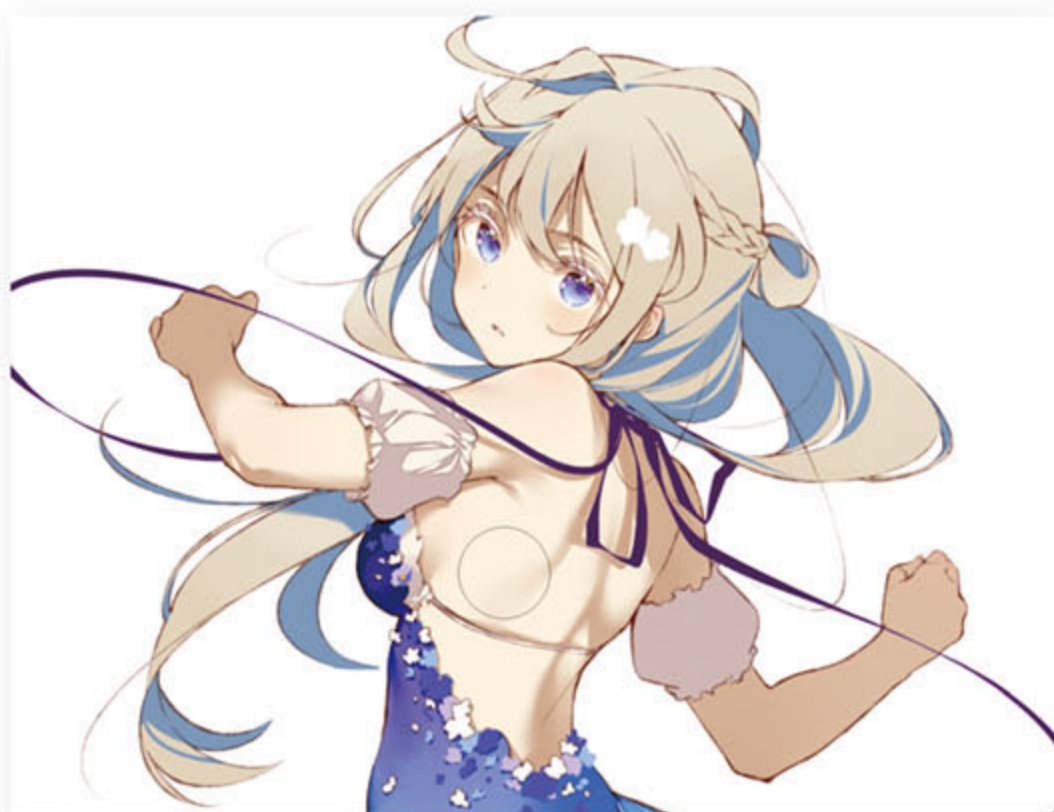
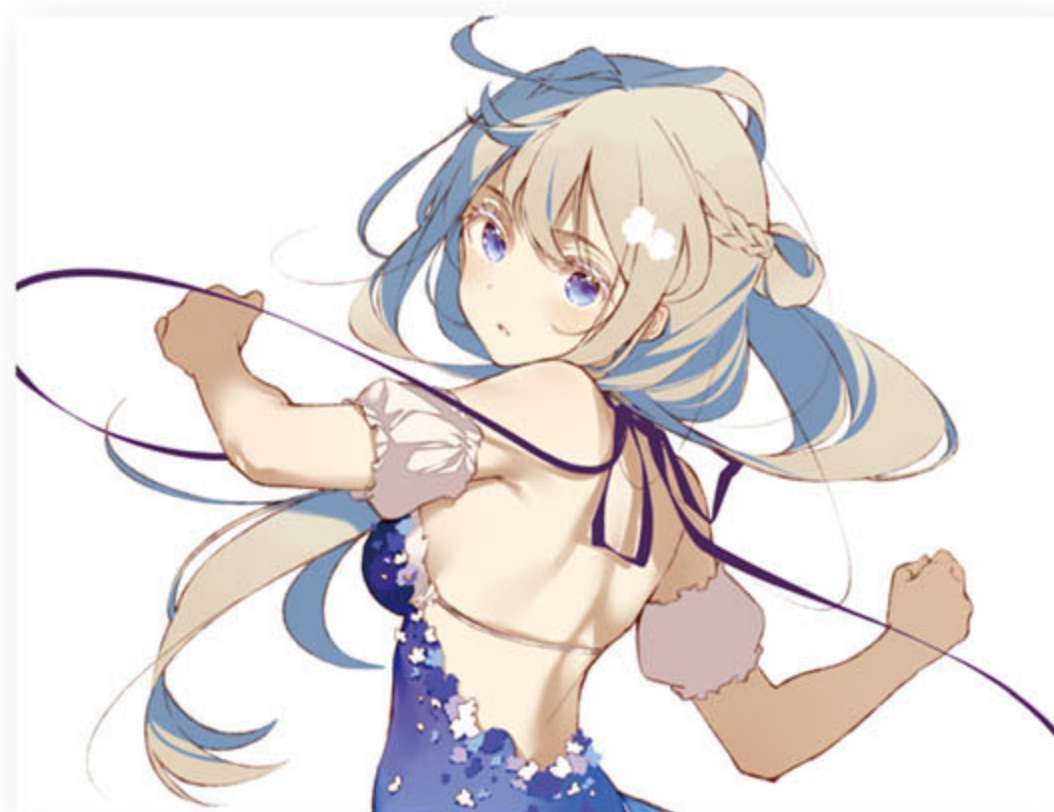
髪の毛に1段階目の影を付ける

01 髪に影を付けていきます。ここではまず、前髪に付ける予定の花飾りを先に描いておきます。使用ツールは「筆」で、Chapter01でドレスの花を描いたときと同じ「平筆」に設定しました。

「flower」レイヤーに花飾りを描画します

「筆」の設定

③「ブラシ形状の選択：平筆」、「強さ：100」に設定しました

花飾りをシルエットで描きました

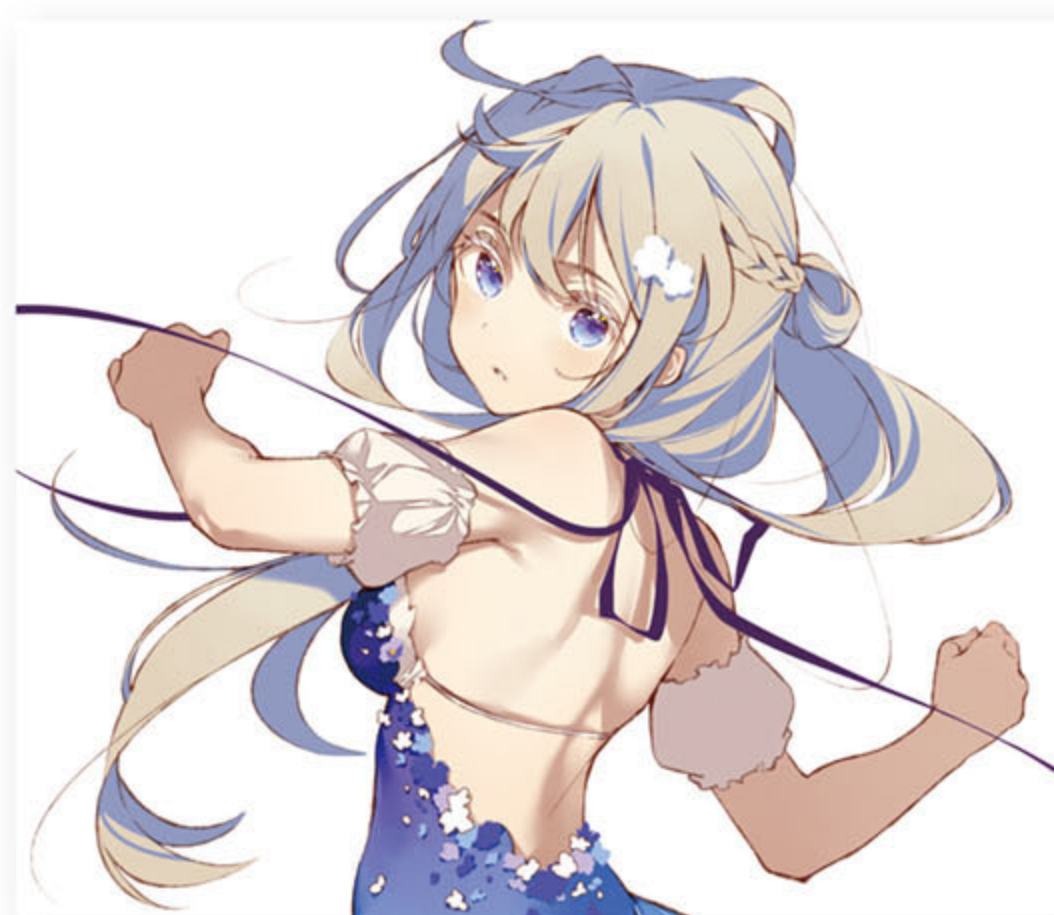
02 髪の塗りのレイヤー「hair」の上段に影付け用の新規レイヤー「h_shadow」を作成し、「下のレイヤーでクリッピング」を適用します。続いて「スポイト」でラフから髪の影色を取り、影を描きます。

①影付け用の新規レイヤー「h_shadow」を作成し、「下のレイヤーでクリッピング」を適用しました

②「スポイト」でラフから髪の影色を拾いました

③髪の毛の影を描きました。ツールは「筆」で、設定は影付けの工程の冒頭で紹介したものと同じです

03 ラフレイヤーの表示／非表示を繰り返して見比べながら、引き続き「筆」で影を付けていきます。

①髪の内側と、髪と髪が重なって影が落ちる部分に陰影を付けました

②「マーカー」で向かって左側の髪を塗りました

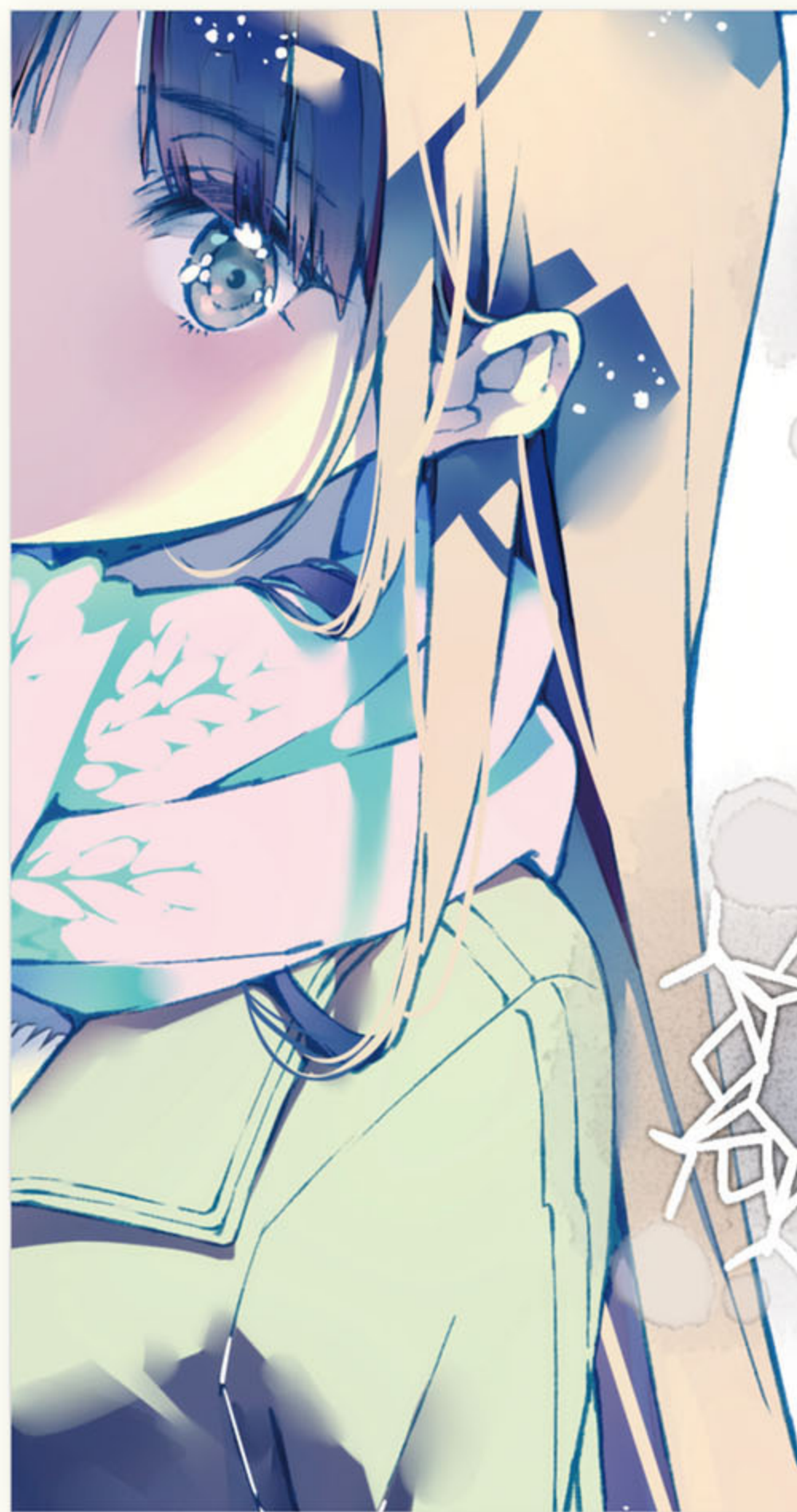
04 画面を拡大して「筆」で細かく陰影を付け、髪に立体感を加えます。

05 「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」を適用し、影色を整えます。ここでは、ブルーの色味が少し紫寄りになるように調整しました。

06 これで1段階目の影付け（1影）が完了です。

TECHNIQUES

効果的な影色の選択について

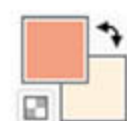
ベージュの髪になぜ青で陰影を付けるかという理由は説明しにくいですが、イラスト的な存在感を加えるため、と言えばいいでしょうか…… ベージュに濃いベージュを塗る行為は、リアルに縛られているイラストだと思います。「このイラスト、色の使い方が面白いなー」と感じられる絵を描きたいので、毎回ベースの色と違う色を試しに塗っています。

肌色に薄グリーンの陰影を付けた例。服の裏地が共通のグリーンで、照り返しのようにも取れます

寒色ベースの髪に暖色のハイライトを大胆に入れた例

ミントベースの髪にピンクの陰影を入れた例。ハイライトは虹色です

2段階目の影を付ける

01 2段階目の影（2影）を描き進めます。1段階目の影の時と同じく最背面の肌から着手しますが、本格的な2影を入れる前に、ここでは元の影色にオレンジのグラデーションを加えて調整しました。「マーカー」で肩や肘などの関節部分、影の濃い凹凸部分を中心に塗り重ねます。

①肌の影レイヤー「s_shadow」の前面に、グラデーションを付けるための新規レイヤー「s_gradation」を追加しました

②肌の影色よりも鮮やかなオレンジを描画色に選びました

③「マーカー」を設定しました

↓

④肩や肘の関節部分、凹凸のある部分などを中心にオレンジ色のグラデーションを描き重ねました

02

唇と鼻にも少し色付けします。鼻の影は肌の色よりやや濃い色で、まず「マーカー」で色を置いたあと、「筆」（ぼかし）で若干ぼかしをかけて表現しました。顔は情報量が少ない方が可愛く見えるので、あまり塗り込まないようにしています。

②鼻部分に色を置いたあと（左）、「ぼかし」で若干ぼかしをかけました（右）

マーカー ①「マーカー」ツールを選択

③鼻の影を描きました。鼻の影色は、肌よりも少し濃い色にしています

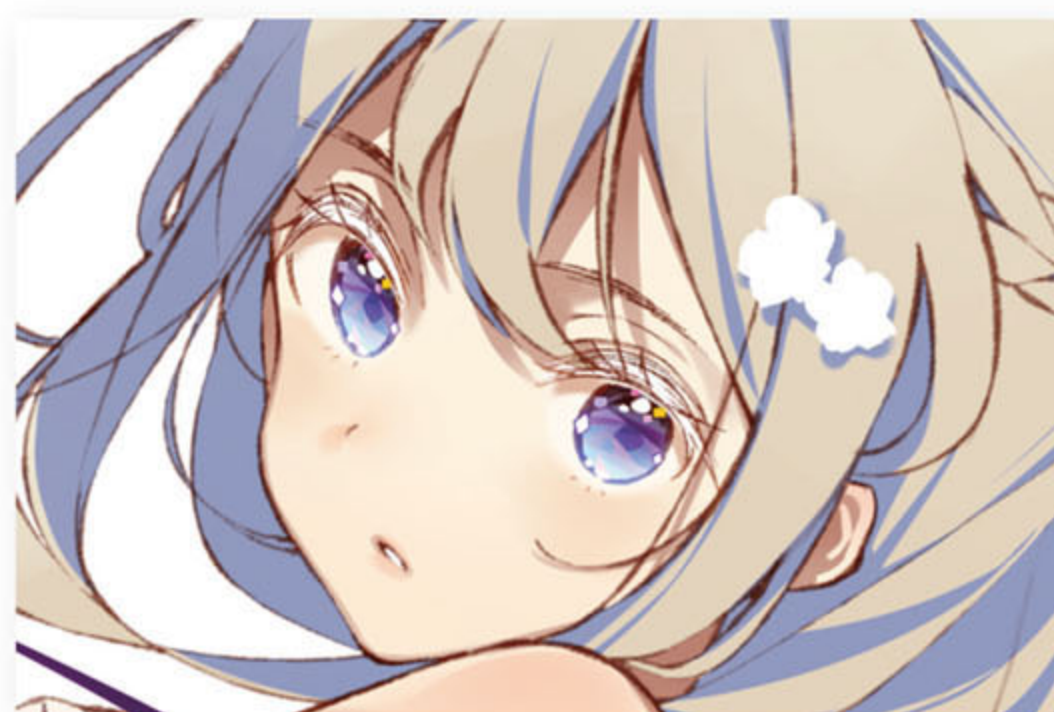
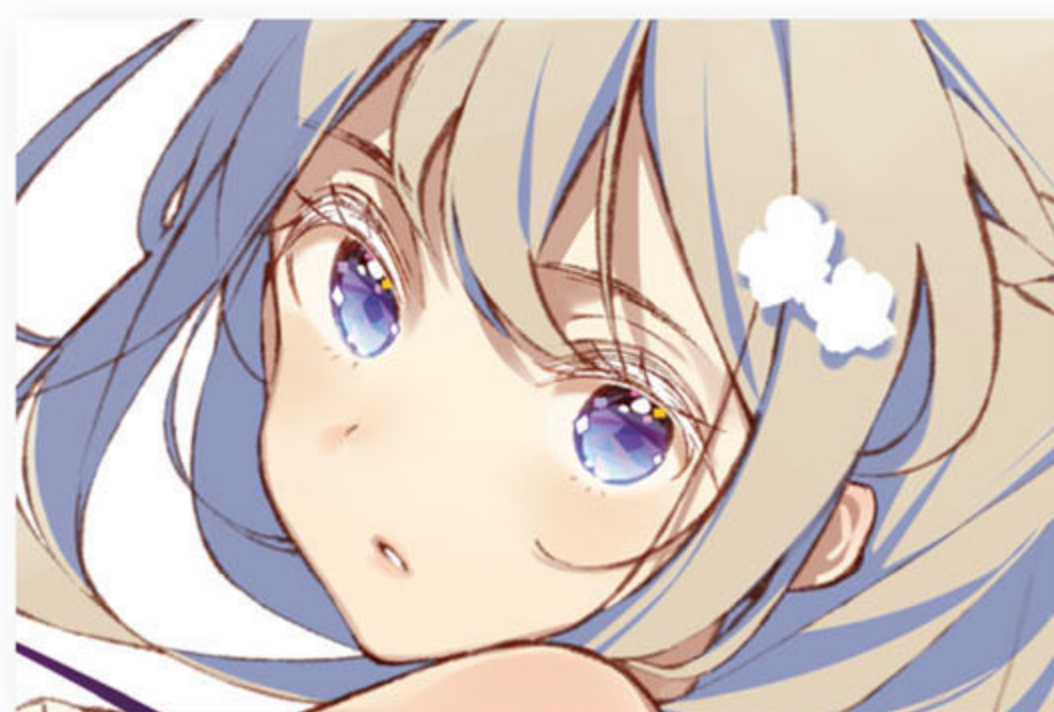
03

肌部分に2段階目の影を塗っていきます。1段階目の影と同じレイヤーに重ね塗りしますので、まずは該当の影レイヤーを「不透明度保護」に設定しておきます。準備ができたら、「エアブラシ」を使って、元の影色より少し濃い色を重ね塗りしていきます。

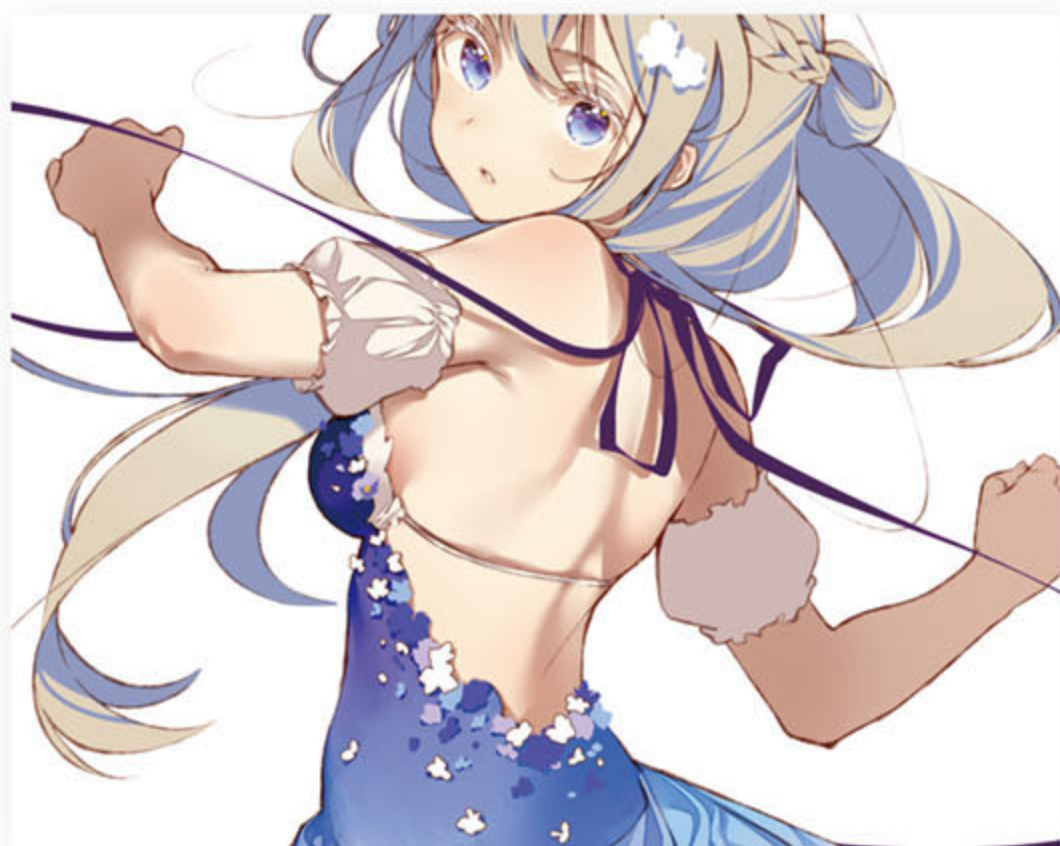
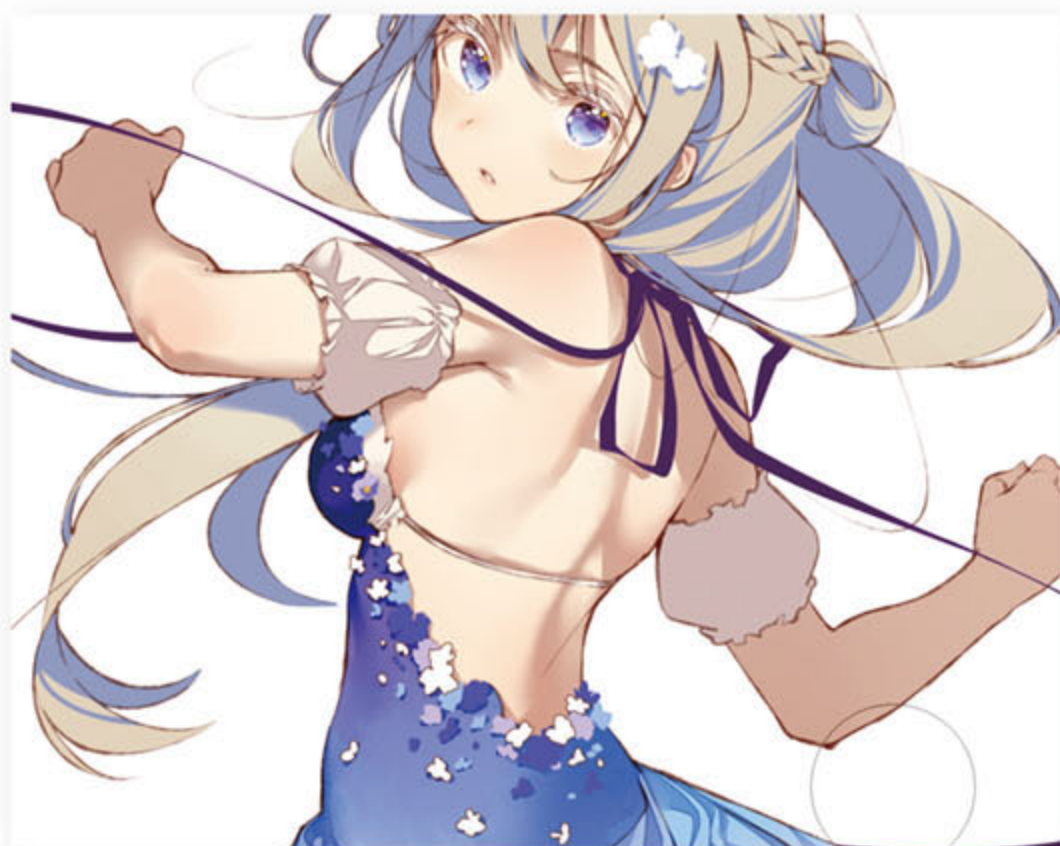
①肌の影レイヤー「s_shadow」を「不透明度保護」に設定しました

②描画色を肌の影色よりも濃い色に設定しました

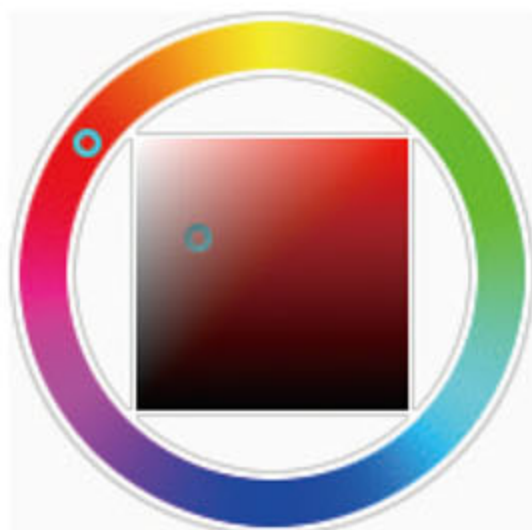
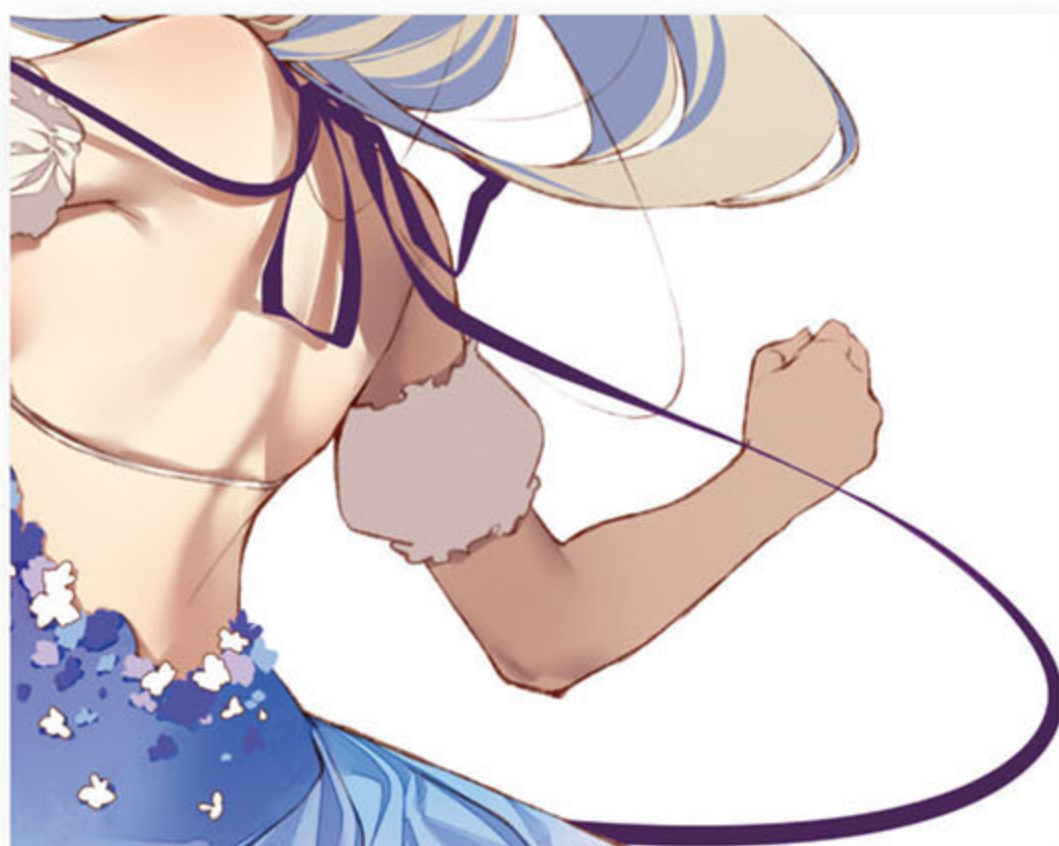
③「エアブラシ」の設定

↓

④前髪の生え際付近に濃い色を塗り重ねました。先端にいくほど明るくなります

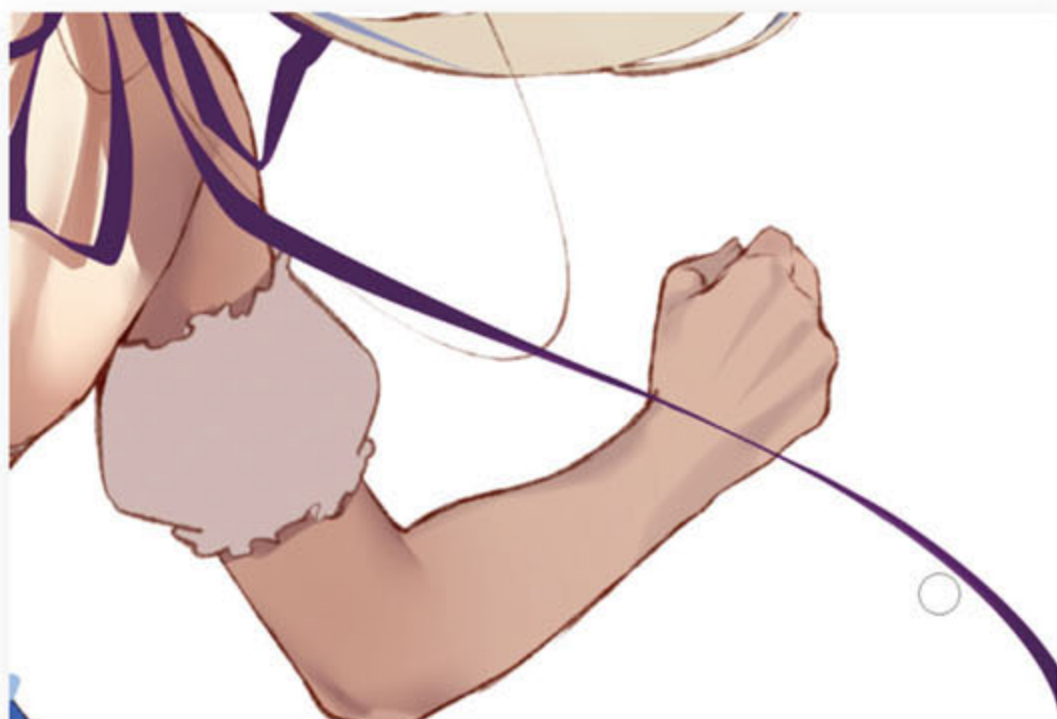
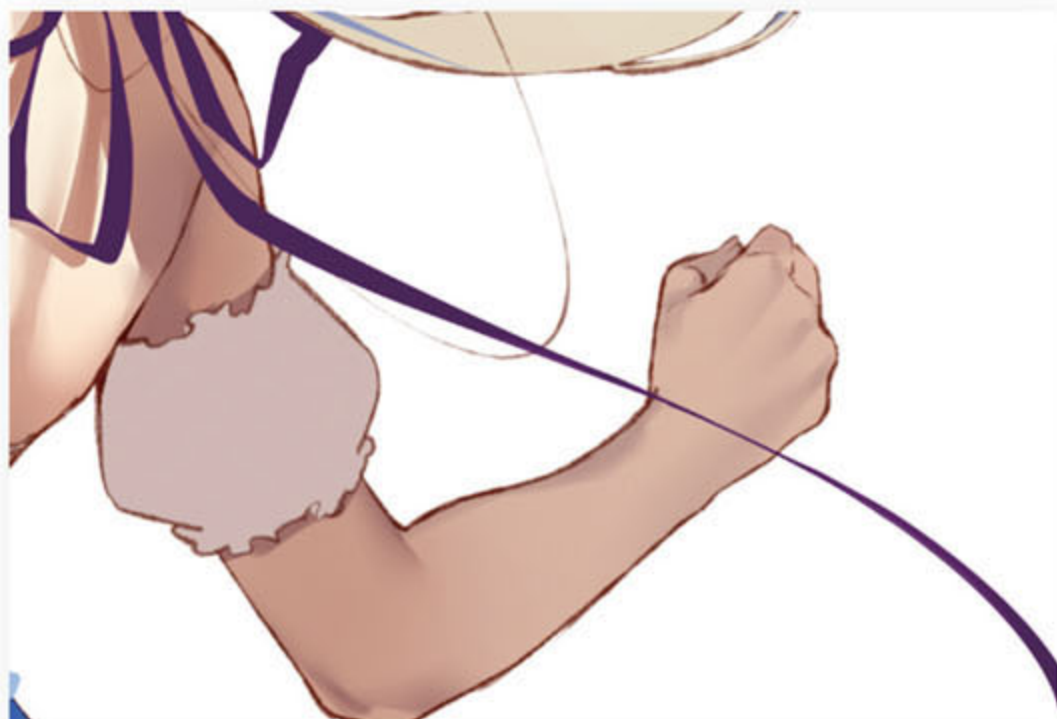
04 上半身や足部分にも、濃い目の影を塗り重ねていきます。

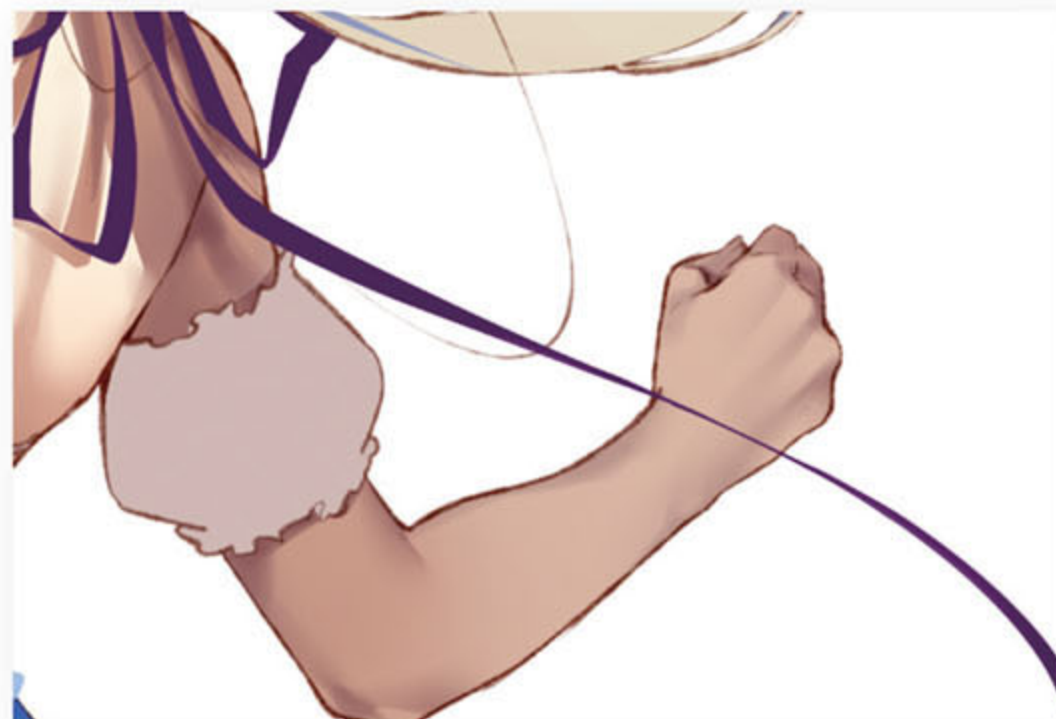
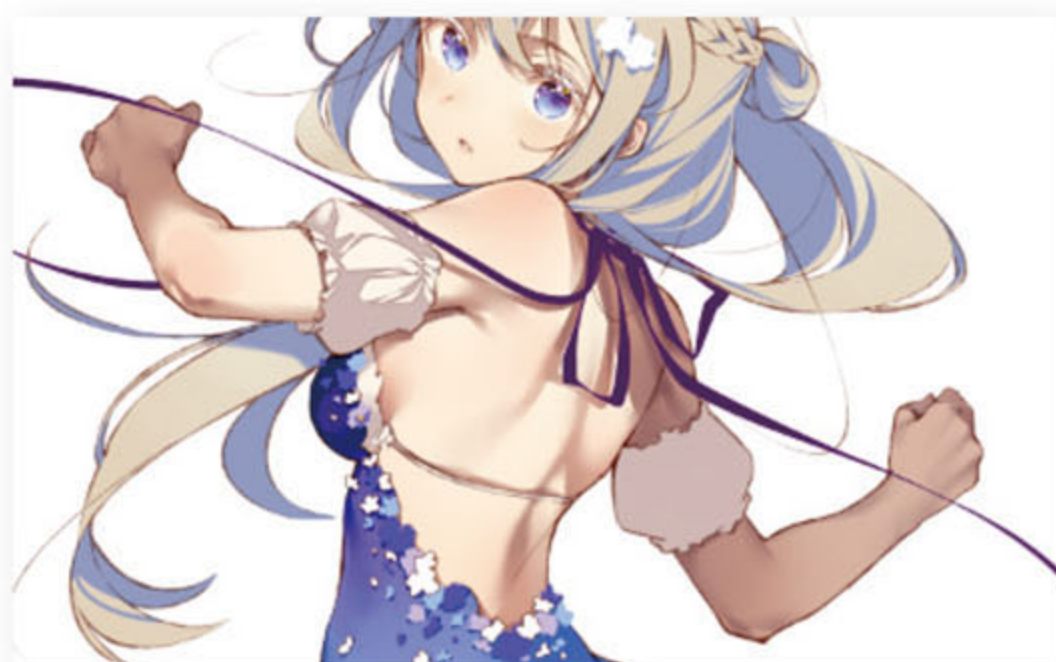
↓

①上半身は左腕の先、肩後ろの奥側（右肩）、胸の脇など影の濃くなる部分を中心に塗り重ねました

②奥側の足、スカートから影が落ちる部分を中心に濃い色を塗り重ねました

05 描画色を先ほどよりもさらに濃い茶色に設定して影を塗り重ね、背中や腕などの凹凸がわかるように徐々に肉付けしていきます。

①描画色を先ほどよりも濃い茶色に設定しました

②濃い影で肌の細かい凹凸を徐々に表現していきます

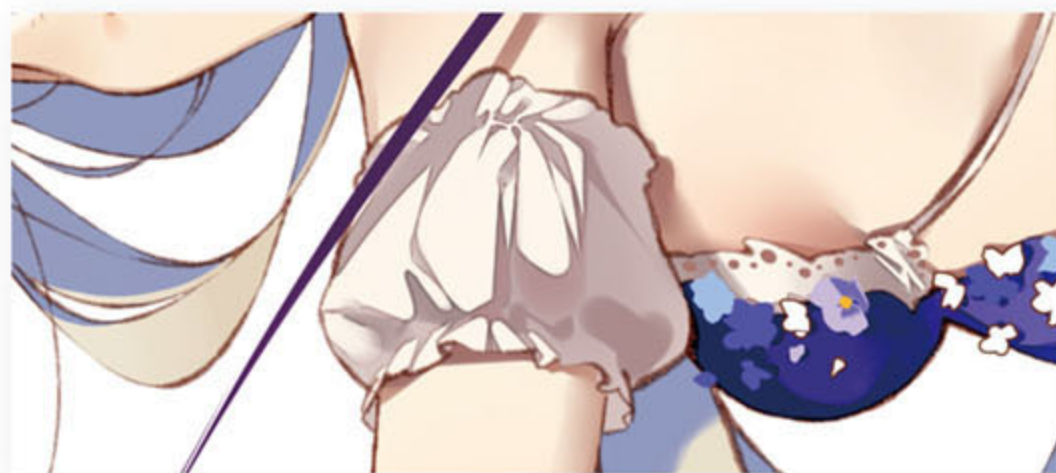
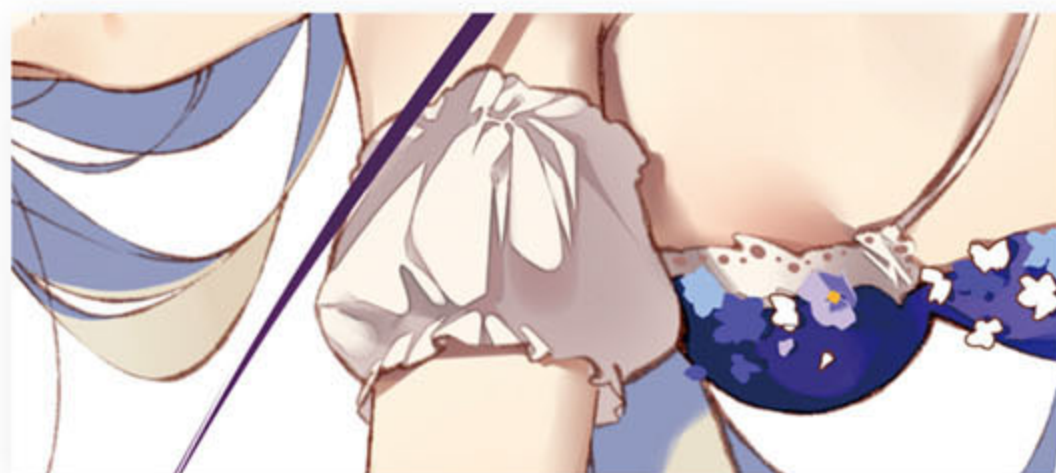
06 手の先にも少しずつ影を描き込み、ディテールを表現していきます。

↓

①手の甲に浮き出る筋部分を濃く塗り重ねました

②描画色をさらに濃い茶色に変更しました

③リボンの落ち影、手の甲の凹凸、向こう側に折り曲げた指先などに濃い影色をなじませながら塗り進めました

④現在の状態です

07 服にも2段階目の影を付けます。まずは白い袖部分から、先ほどの肌と同様、最初に少し濃い色のグラデーションを塗り重ねます。続いて、「フィルタ」メニュー→「色相・彩度」で影色を少し明るく調整。そこまで下準備できたら、影レイヤーを「不透明度保護」に設定して影を描き込んでいきます。

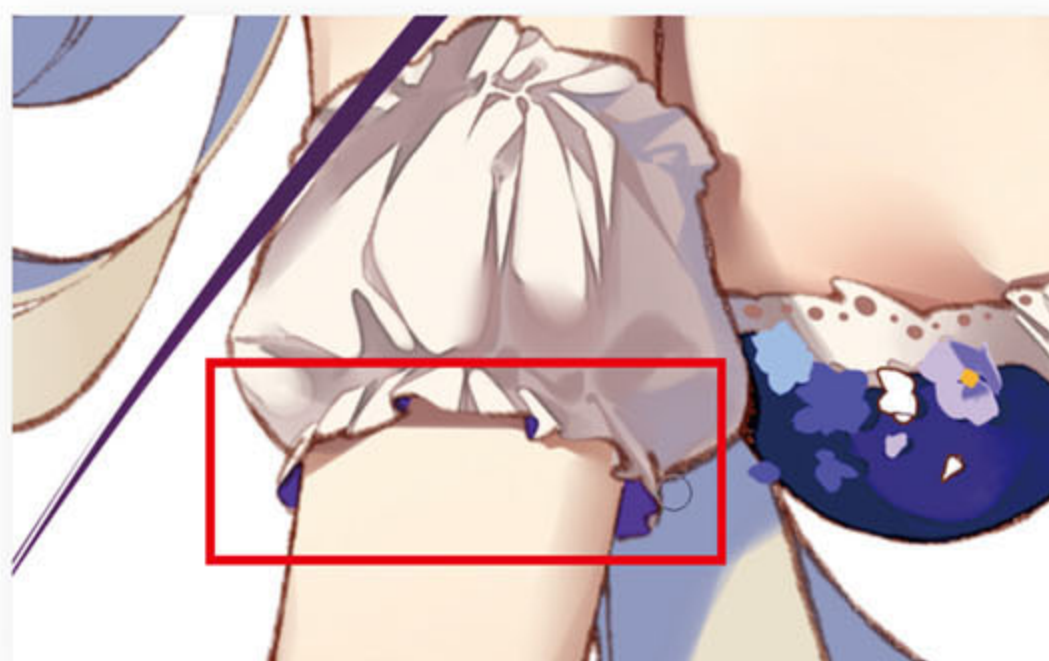
①白い袖部分に第一段階の影を描いた「w_shadow」レイヤーを選択し、「不透明度保護」に設定しました

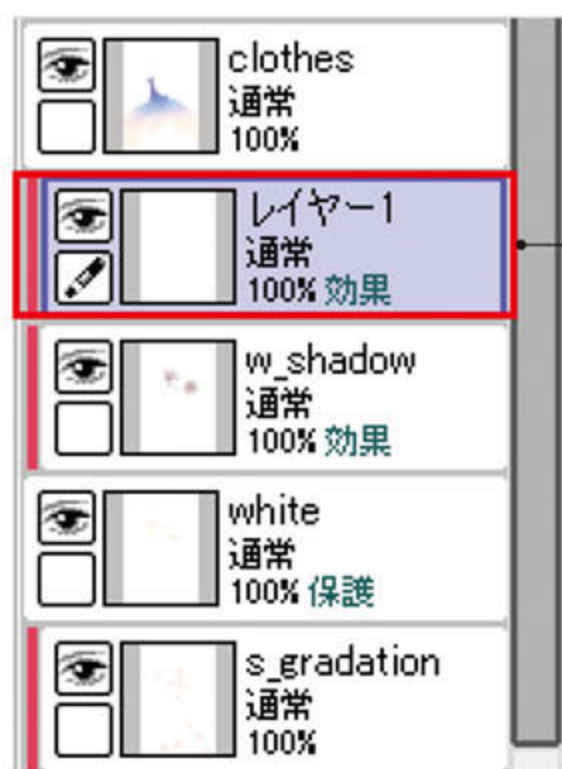
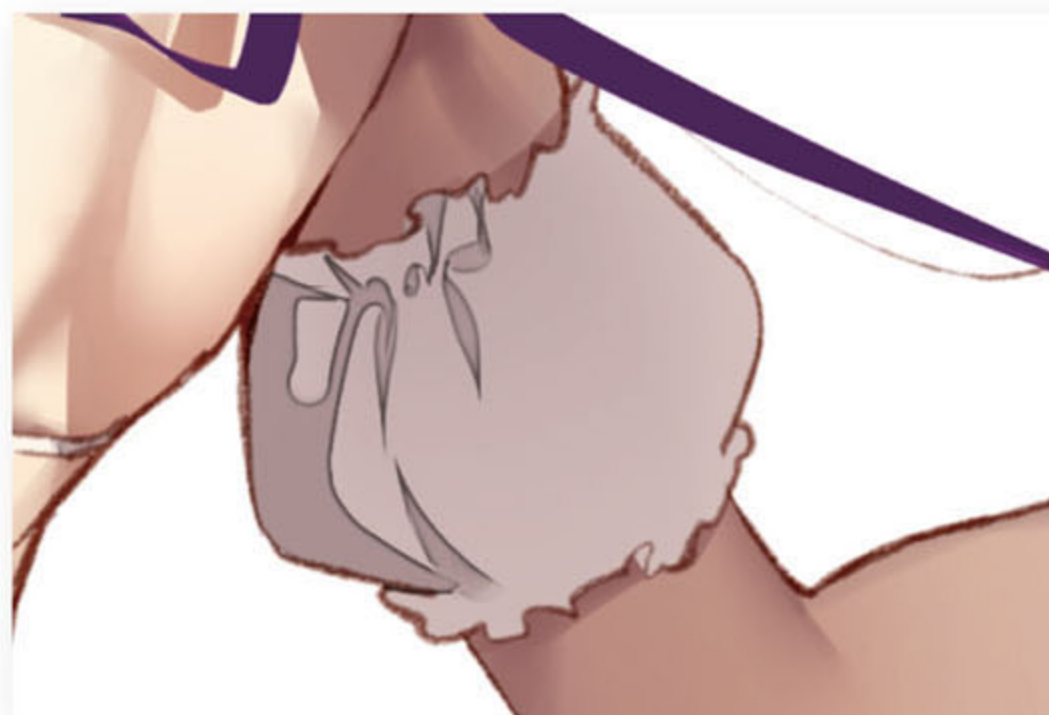
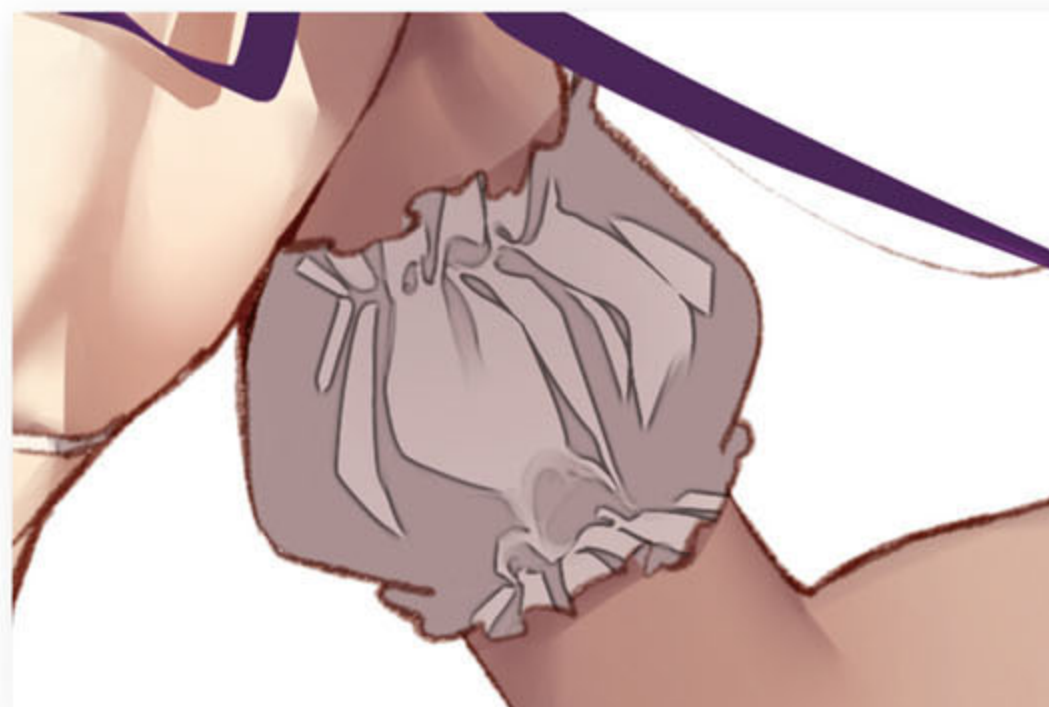
↓

②影レイヤーを「不透明度保護」に設定後、元の影よりも濃い色でシワの境界に色付けしながら描き込みました

08

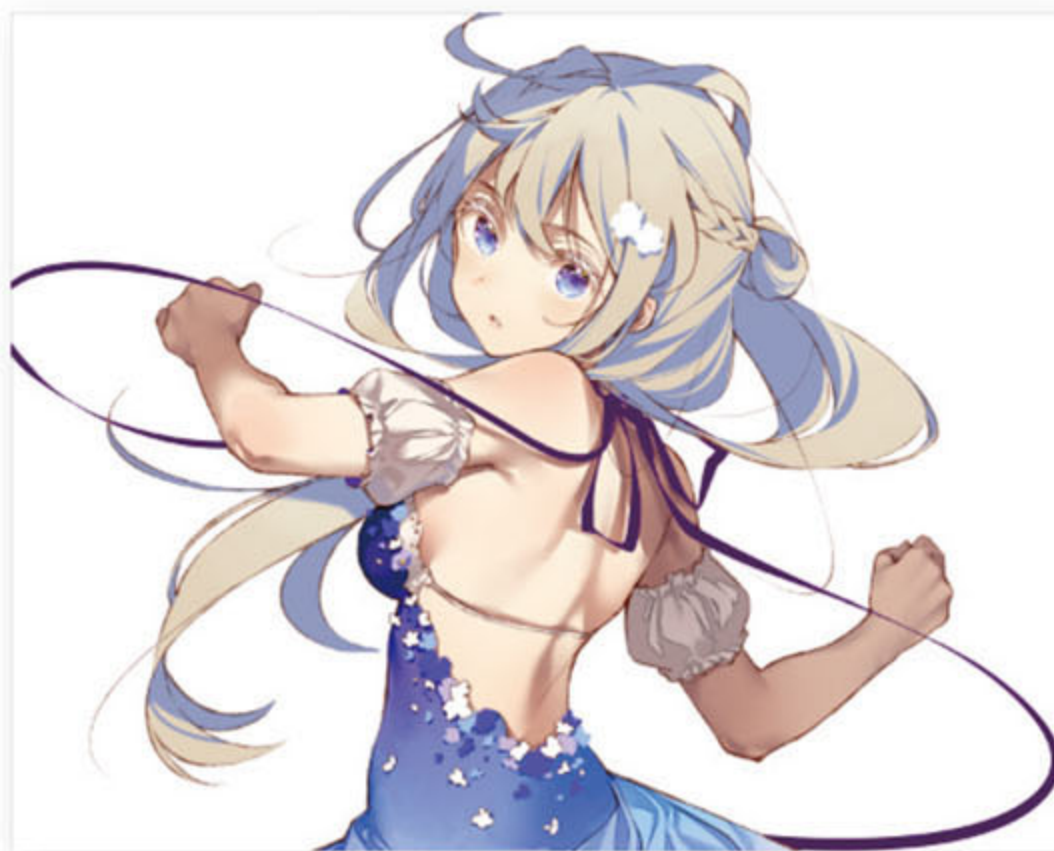
彩度の低い色で引き続きシワを描き込みます。影色に少し変化を付けると立体感が表現できます。ここでは、少し青寄りの影色を足しました。

09

袖の裏地はカラーリングのポイントとして、メインの白っぽい色とは大きく異なる濃いブルーで着色しました。

10

仮レイヤーとして新規レイヤーを作成し、右側の袖のシワを塗り進めます。塗り終えたら、先に左側の袖の影を塗った「w_shadow」レイヤーと結合しておきます。

①右側の袖の陰影を描くため、新規レイヤーを作成しました。なお、影レイヤーは「画材効果：水彩境界」に設定しています

②先に描いた左側の袖と同じようにシワを描き進めます

11

画面を縮小し、全体像を確認しながら右袖の影を調整します。ひと通りシワを描いた後、左袖と同様に青みがかった影色を塗り重ねました。

①時折画面を引きで見て、影のバランスを取ります

②左袖と同じように青寄りの影色を塗り重ねました。また、「画材効果：水彩境界」の境界線が少し強かったため、ここで調整しました

12

ドレスの本体に「2影」を描いていきます。まずは、「1影」を入れた際に「合成モード：陰影」に設定していた影レイヤーを、「通常」モードに戻します。戻さなくても構わないのですが、個人的に苦手意識があり、描画中は影を捉えやすいように「陰影」モードで影色を濃くし、後で「通常」モードに戻して整える手法を取っています。

①ドレスの影レイヤー「c_shadow」の「合成モード」を「陰影」から「通常」に戻しました

③描画色を濃紺に設定しました

筆

④「筆」ツールを選びました

②「合成モード：通常」に戻し、1影が全体的に薄くなりました。ここからさらに影色を塗り重ねていきます

⑤腰のあたりに濃い色を塗りました

13 ドレスのグラデーションのカラーに合わせて、先ほどの濃紺から段々と薄い色に描画色を変えながら、徐々に下方へ塗り重ねていきます。

①先ほどの腰回りの濃紺より若干明るい紺色で、スカートの付け根あたりを塗りました

↓

②もう一段明るいブルーでスカートの上下中央付近を塗りました

↓

③さらに明るい色で、スカートの下部を塗り重ねました。裾付近は、上部の腰回りよりやや紫がかった色味にしています

14 「筆」ベースの「ぼかし」ツールを使い、前の工程で段々と異なる色で塗り重ねたスカートの色の境界をなじませます。

①「筆」ツールをベースに設定した「ぼかし」ツールを選びました

②元の状態です。濃淡を塗り分けた色の境界が目立ちます

③色の境界をなじませ自然なグラデーションにしました

15 他の色を混ぜながら、ドレス全体の色味を調整します。ここでは、元の状態にやや明るく鮮やかな水色を広範囲に重ね、影を全体的に軽くしました。その後、影の濃く落ちる部分はより濃くなるように細かい影を個別に調整。裏地の影も濃く塗り重ねました。

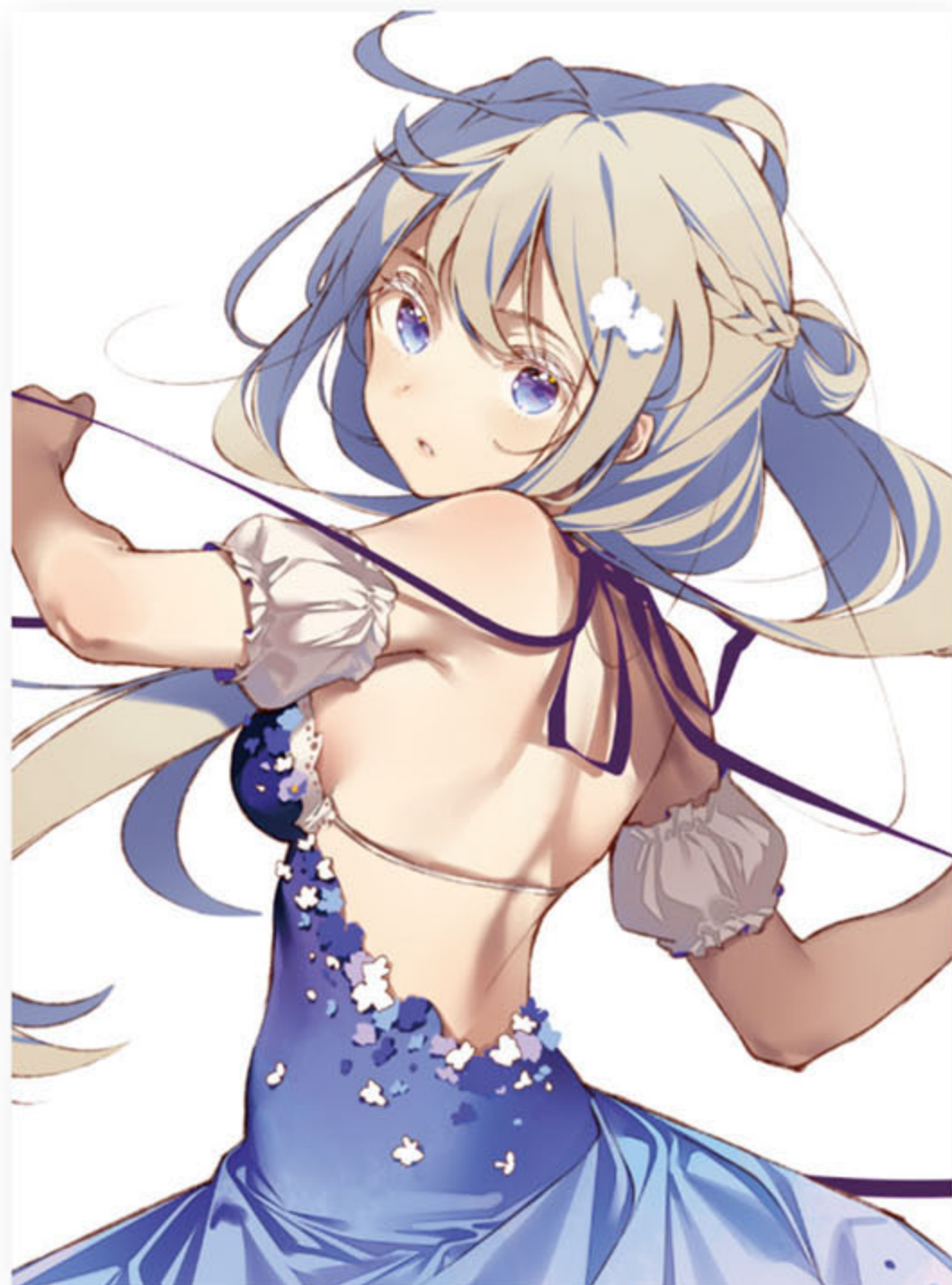
①影部分の広範囲にうっすらと明るい水色を重ねました

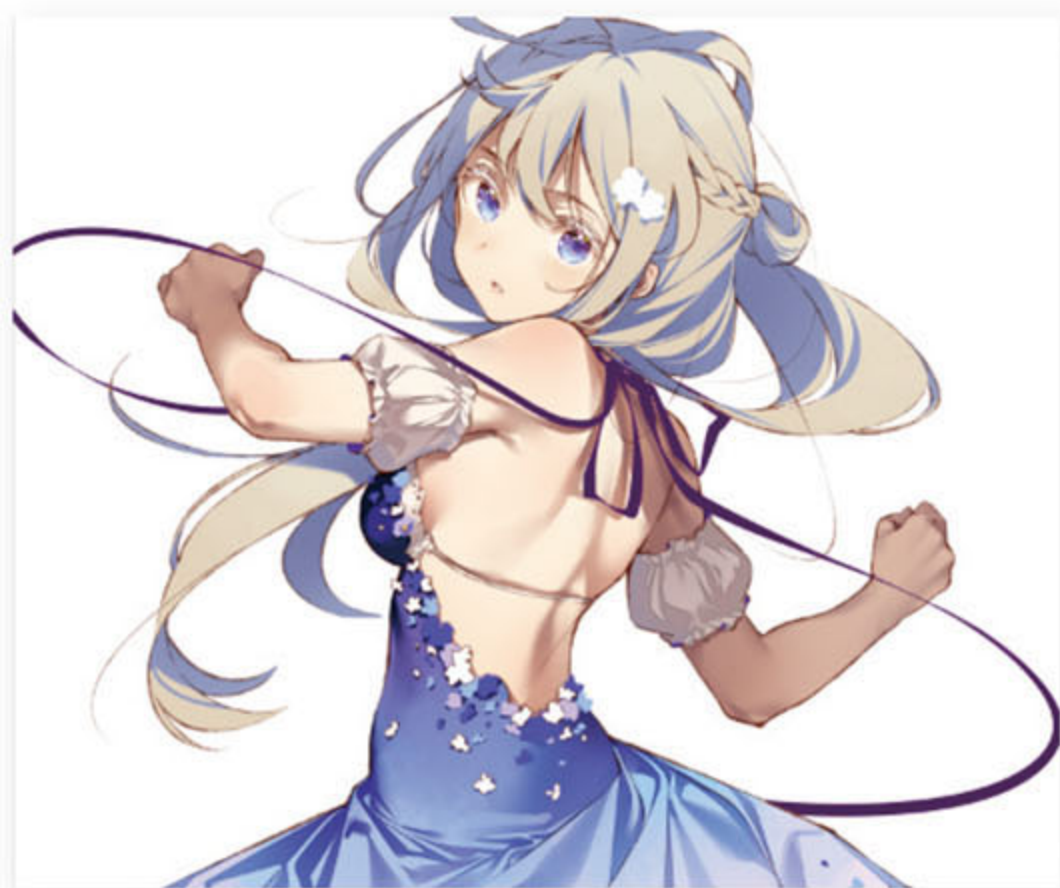
②影が濃く出る部分がさらに濃くなるよう、部分的に塗り重ねます。少しずつ色味を変えながら塗ると、カラフルで綺麗に見えます

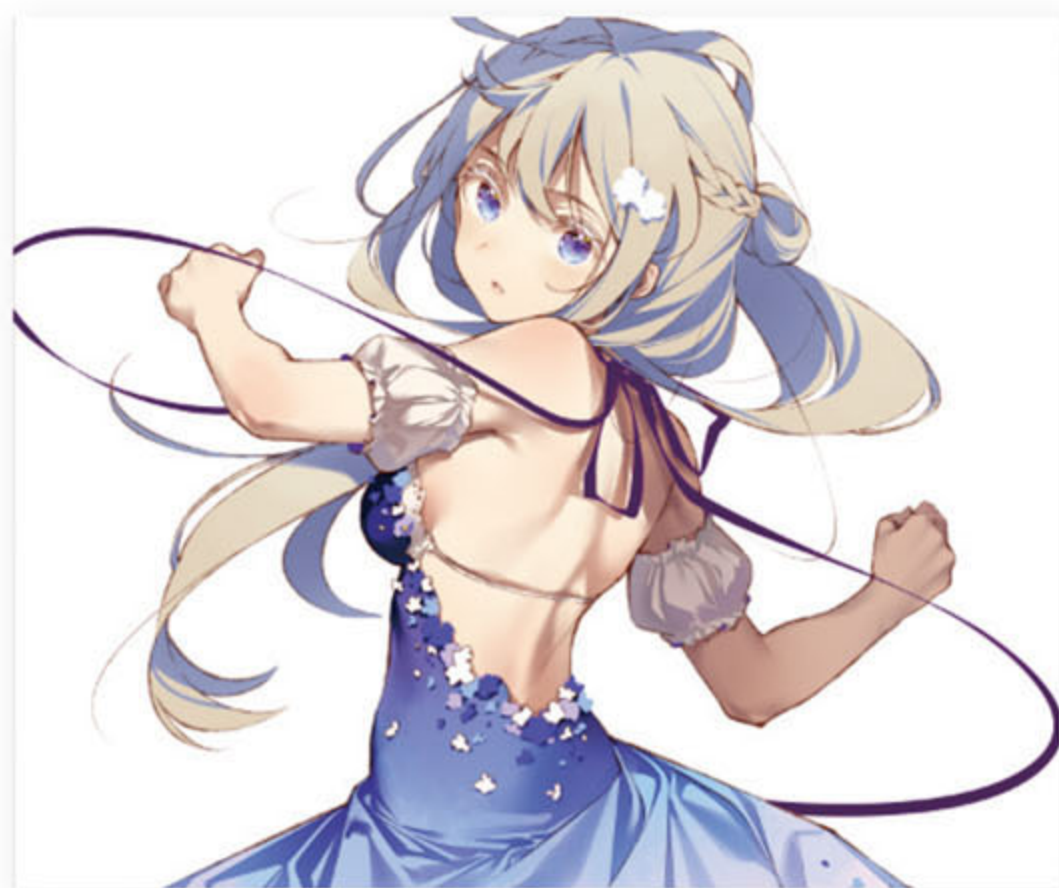
③裏地にも濃い色を塗り重ねました。裏地なので、ディテールはほどほどにしておきます

16 2段階目の影付けがほぼ終わりました。髪の毛は後で塗るため、若干明暗を付ける程度に留めています。

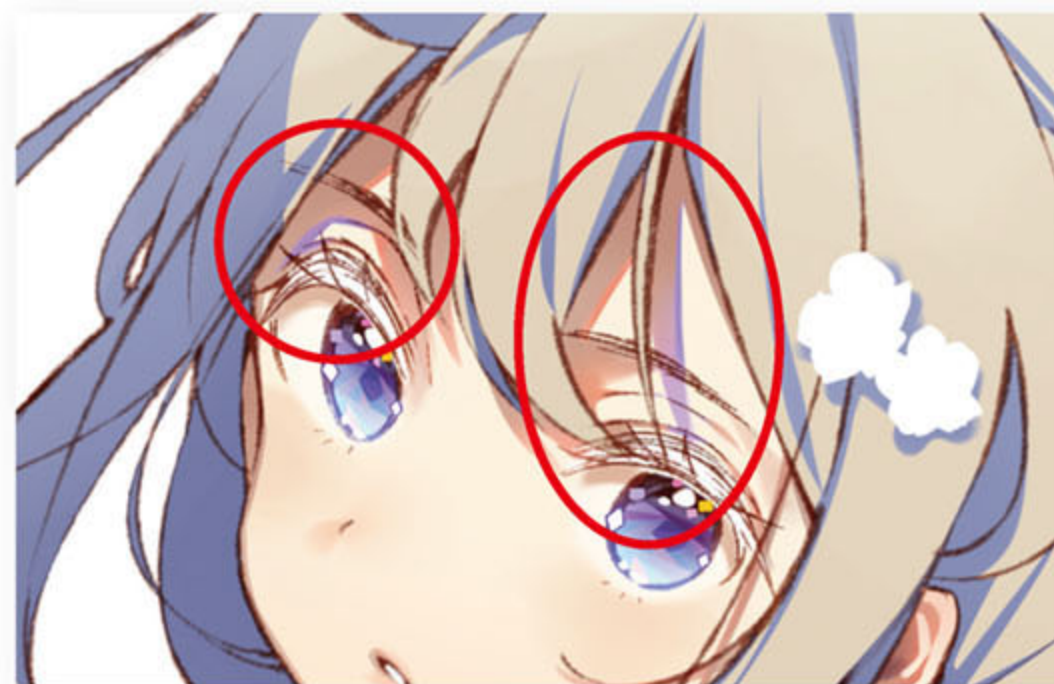
①肌と服の「2影」を塗り終えた段階です

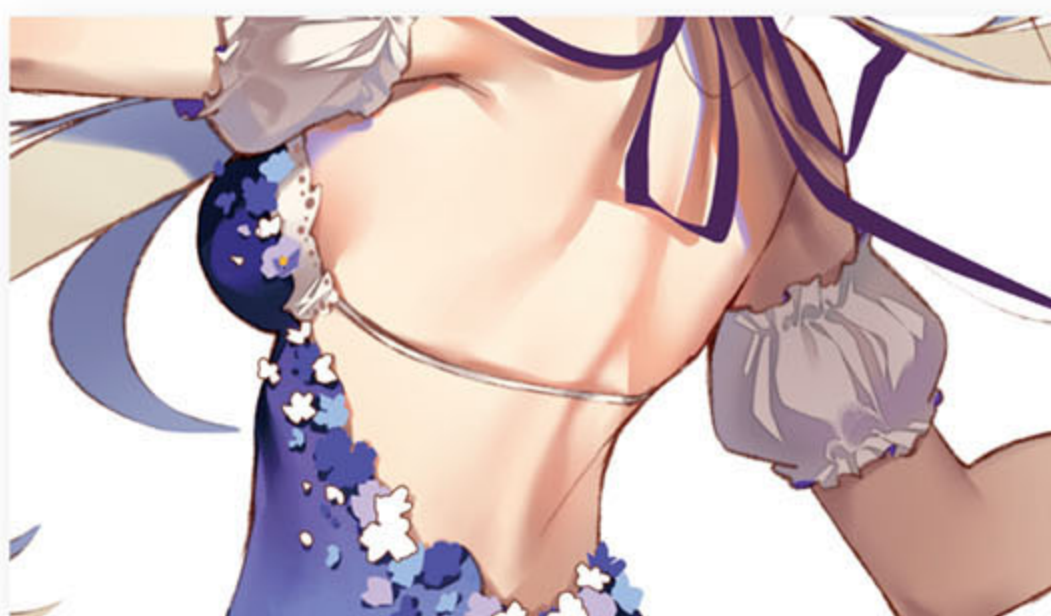
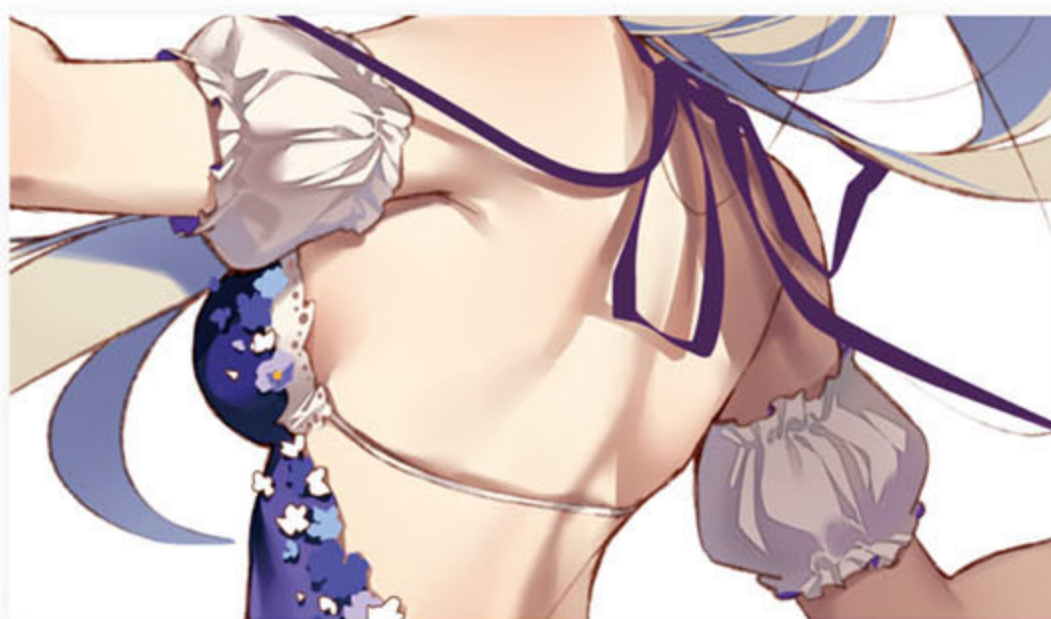
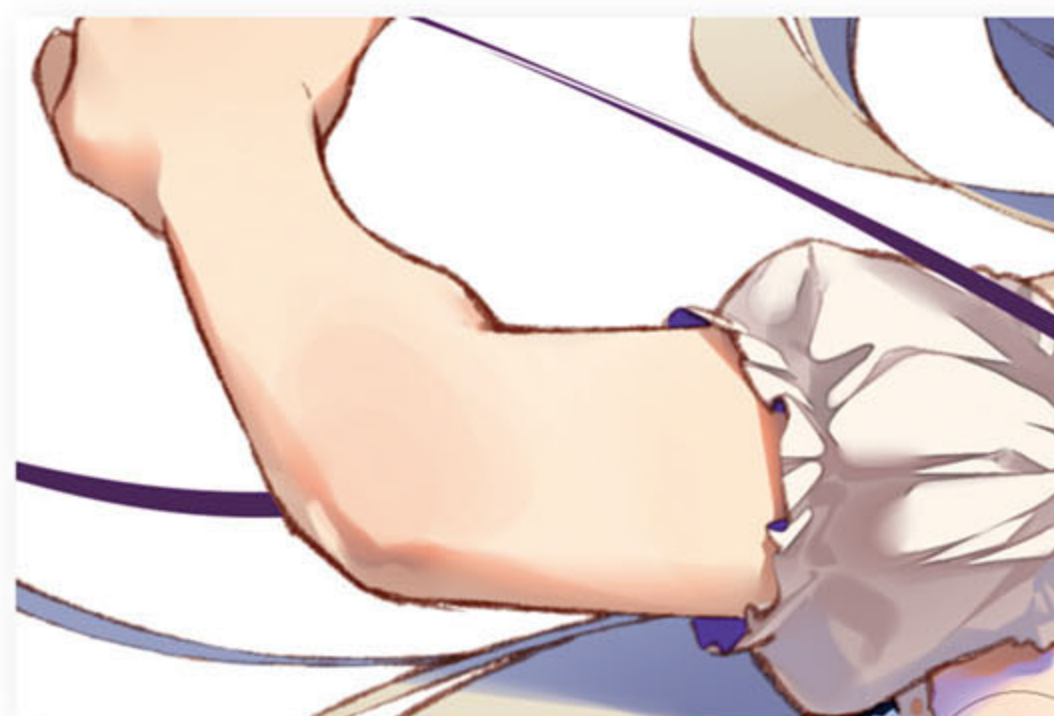
→

②髪の毛は後ほどまとめて塗るため、ここでは適当に濃い影色で内側を塗り重ねるだけにしておきました

17 肌に微調整をかけて2段階の影付けが完了です。完成はまだ遠いです。

①2影を塗り終えたところで、全体のバランスを見て調整します

→

②左腕の濃い影を消し、背中の影を少し塗り込みました

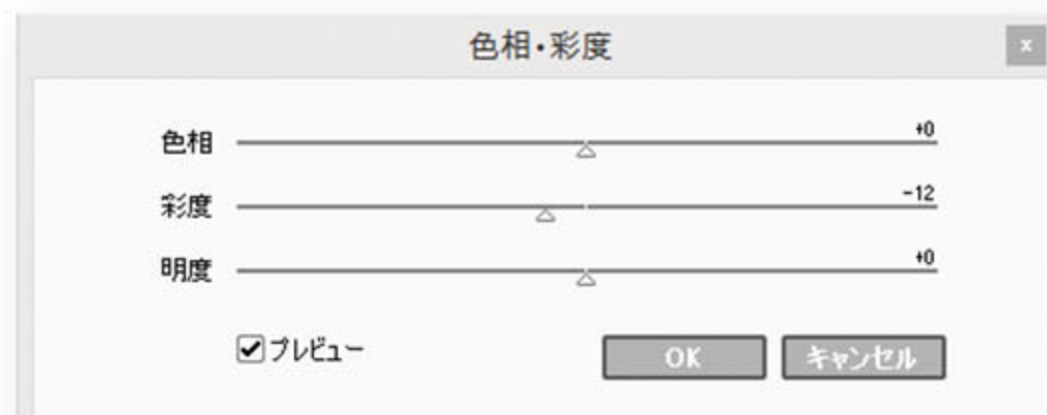
影の境界への着彩

01 影の境界に、紫など彩度の高い色を「エアブラシ」と「筆」で塗ります。まずは髪から。他の部位には触れずに、前髪の影が落ちる部分にだけ入れてください。影の先は「エアブラシ」で少し明るく塗りましょう。

02 上半身と下半身の影にも、境界に明るい色を付けます。

↓

上半身

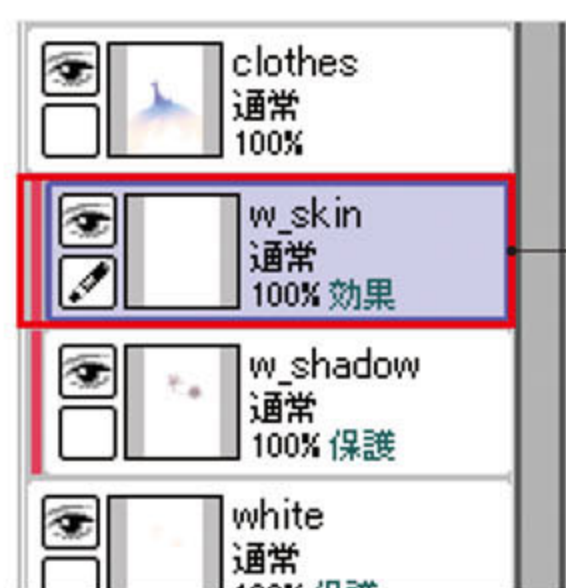
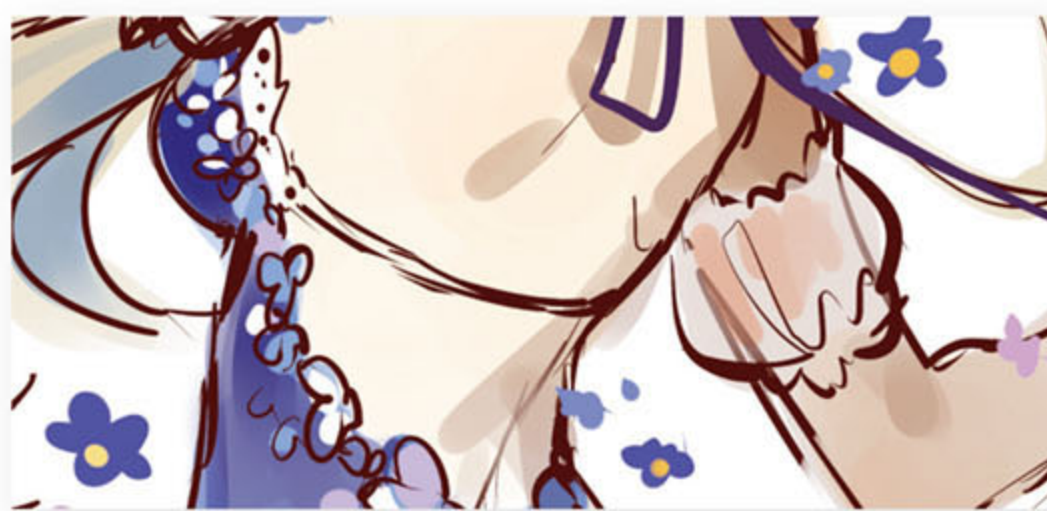
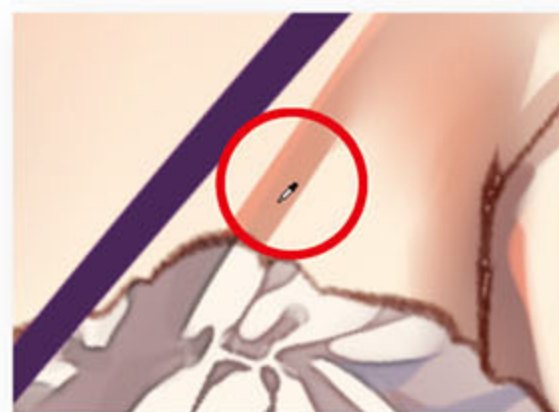
下半身

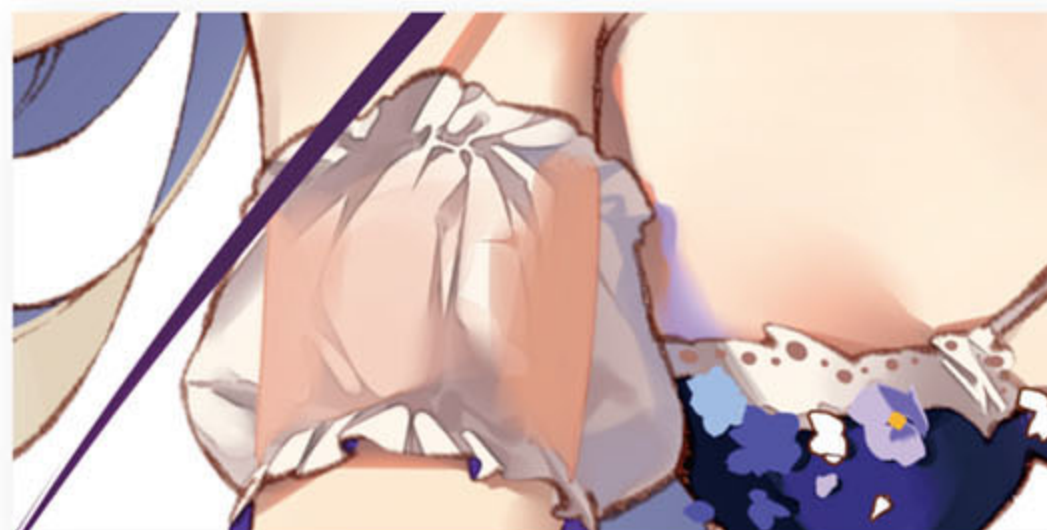
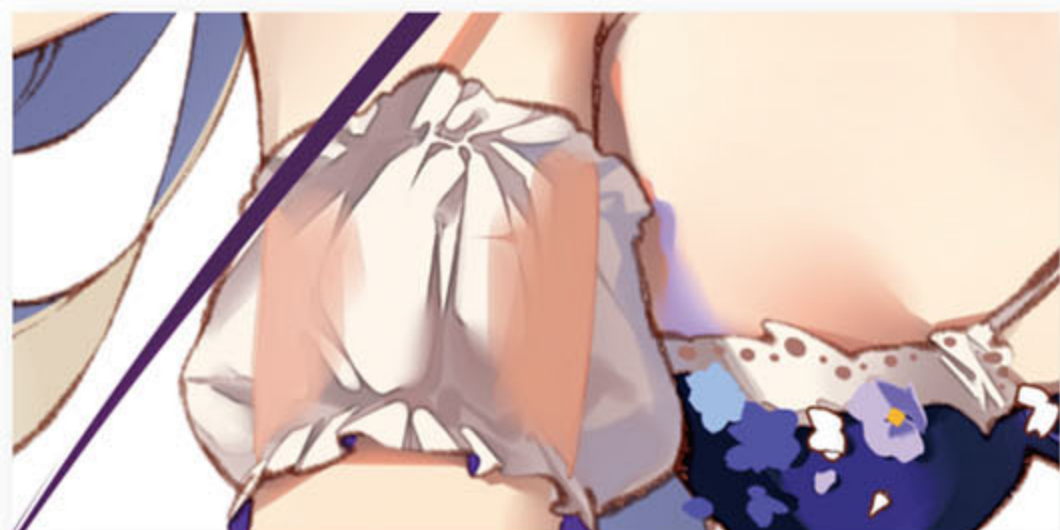
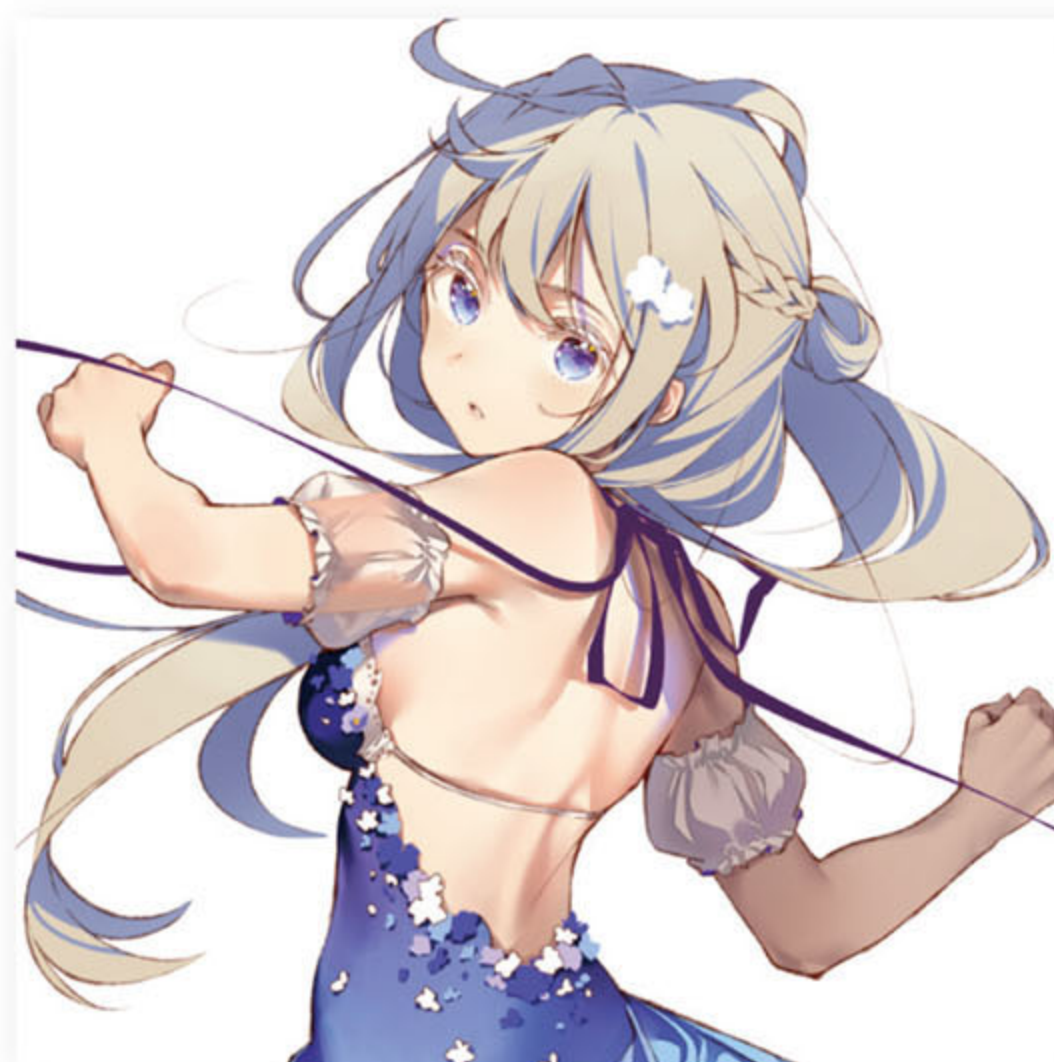
03

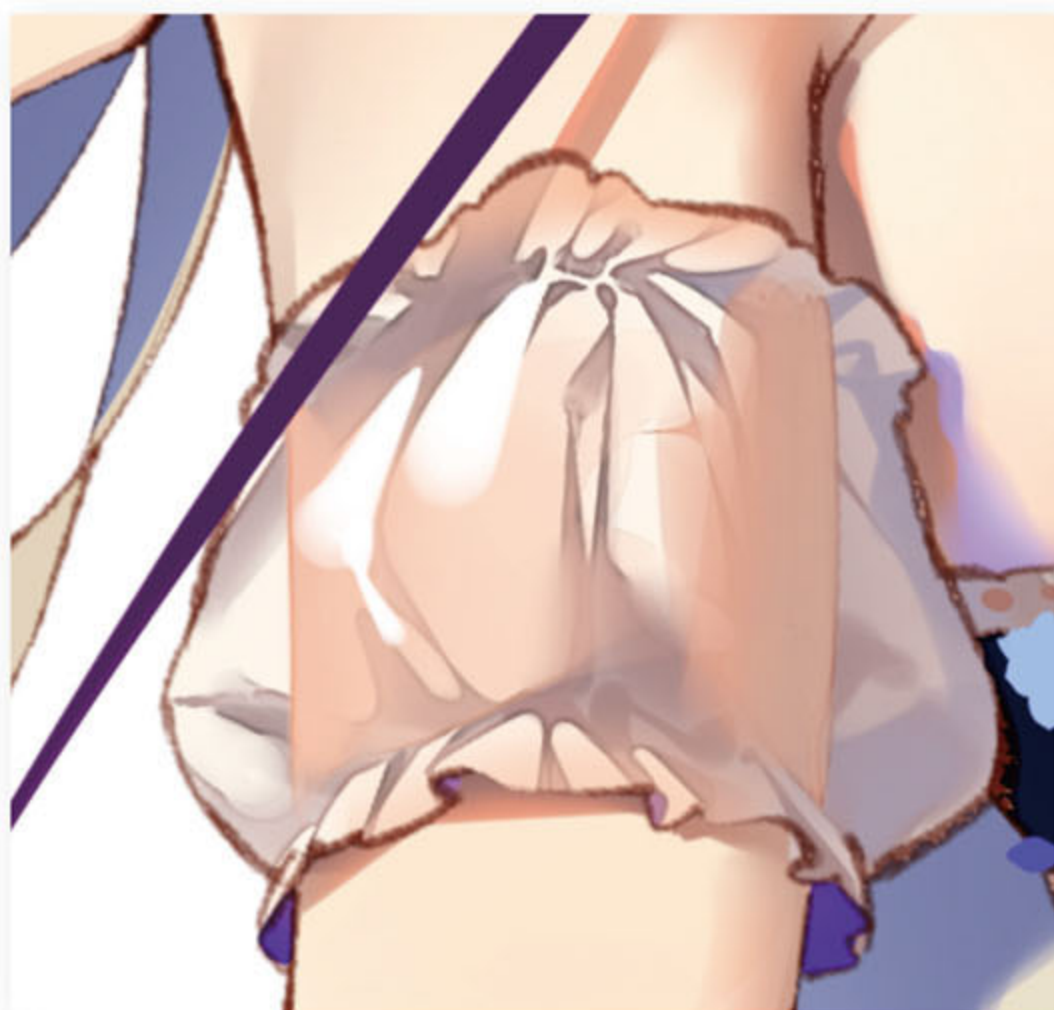
肌の影の境界に彩度の高い色を付けた全体像です。雰囲気を確認して、境界の色が目立ちすぎないよう調整します。

「色相・彩度」で彩度を調整します

人物にハイライトを付けた全体像

04

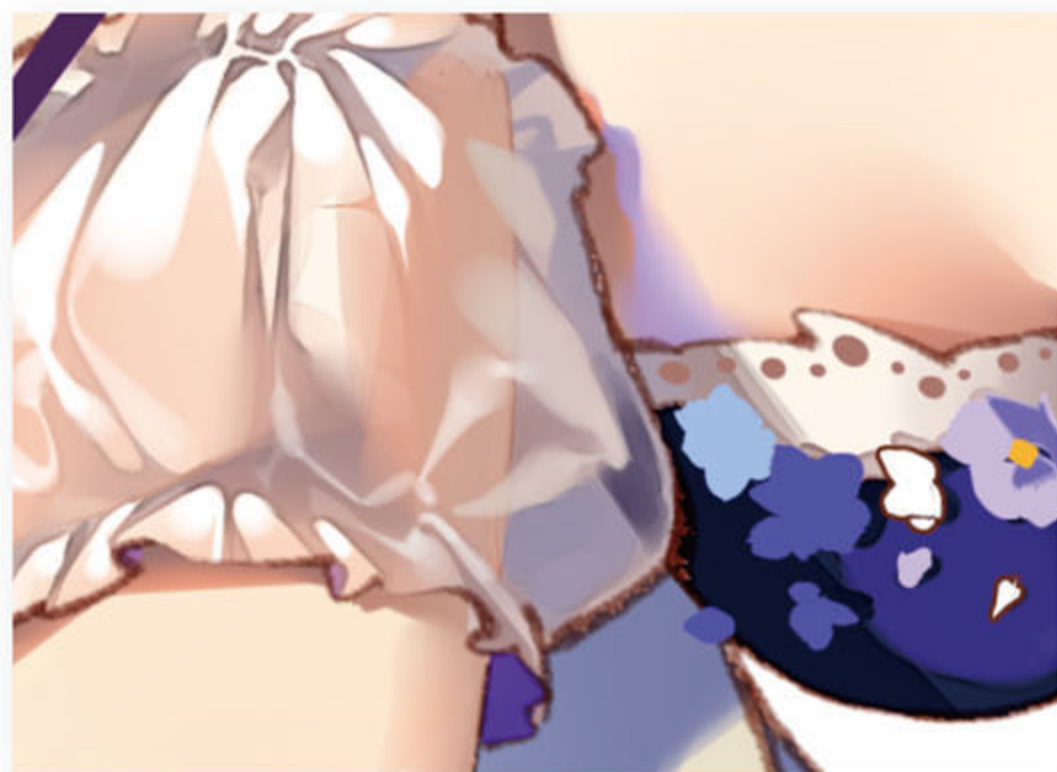
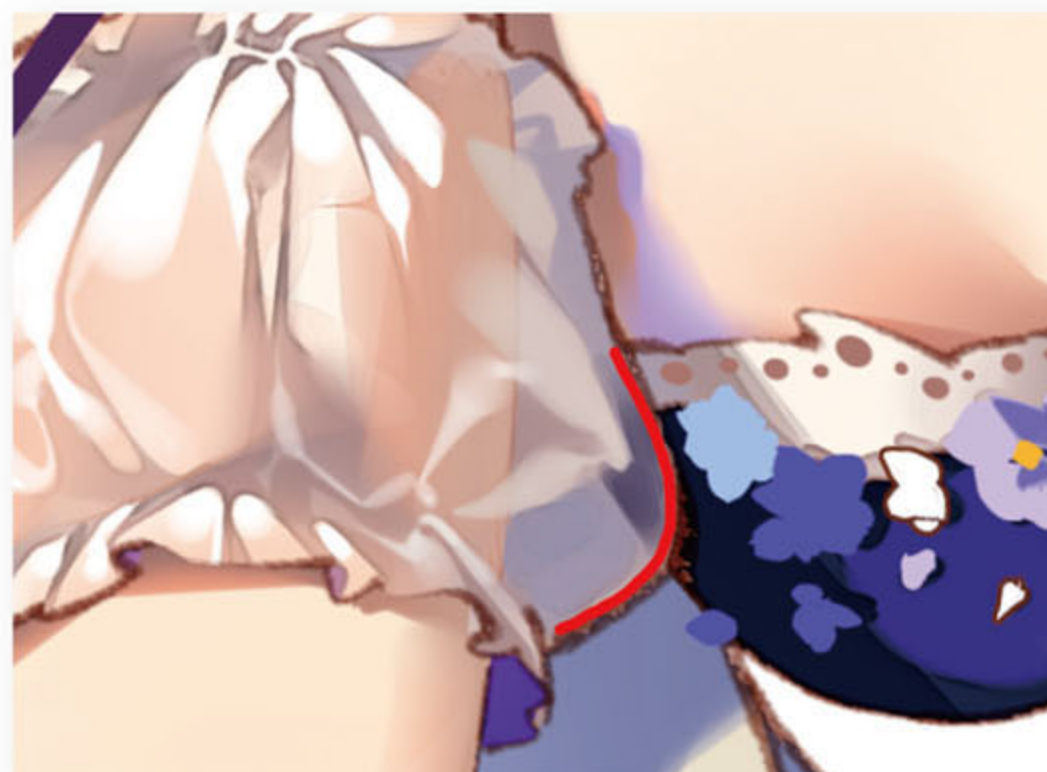
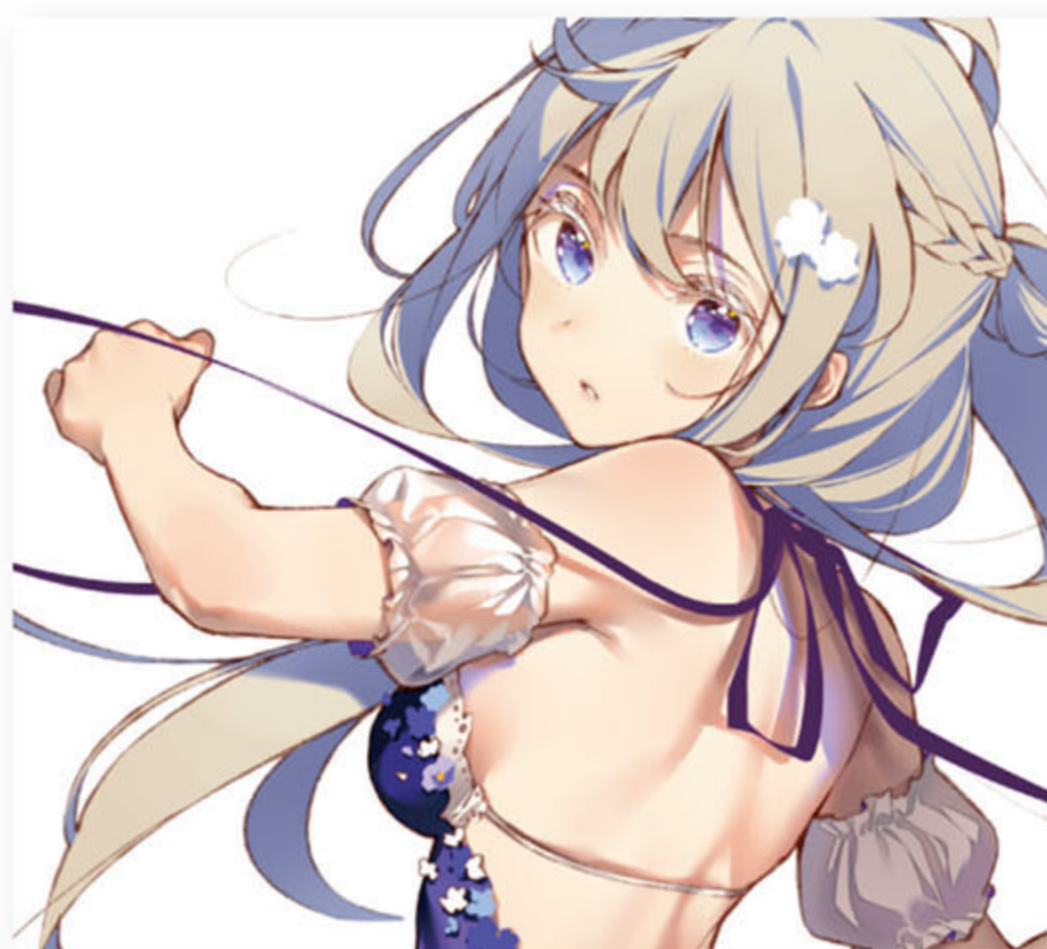
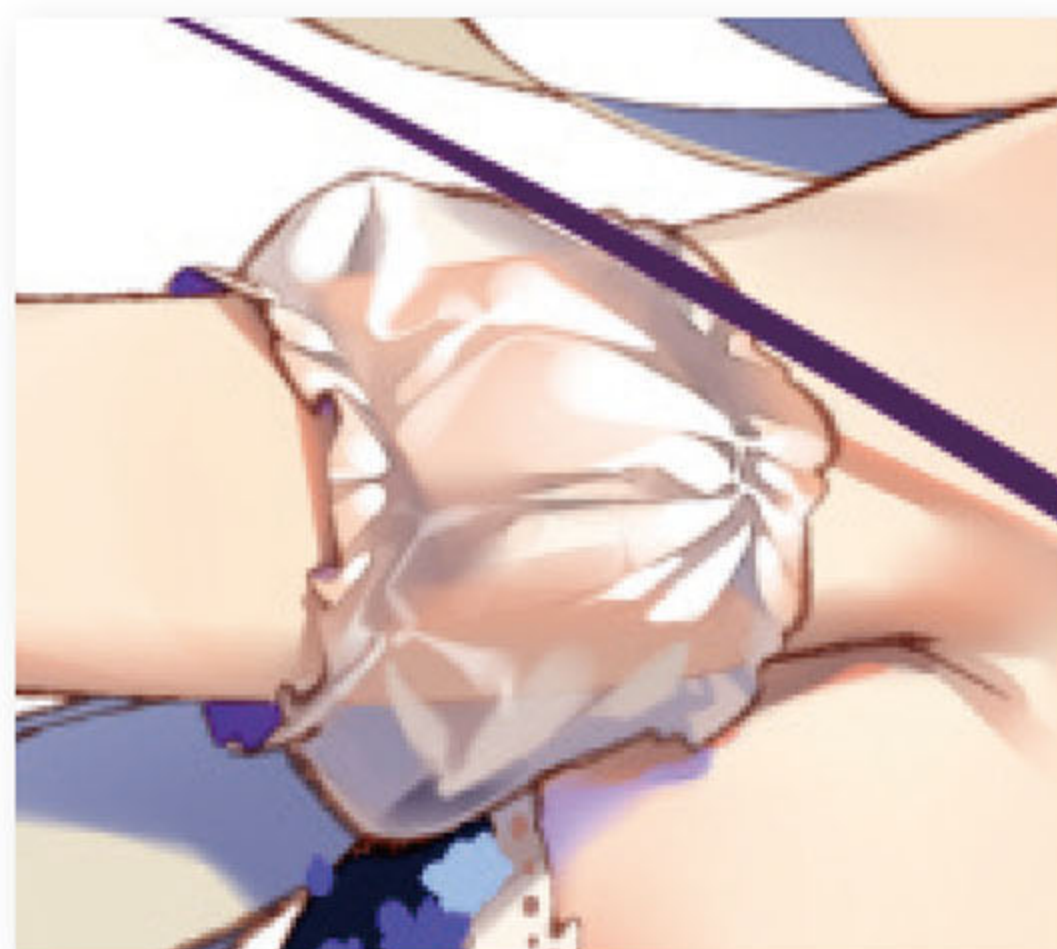
ラフで描いたような袖の透け感を表現します。透ける部分を表現するための新規レイヤー「w_skin」を作成します。「スポイト」で肌の影色を取り、「筆」で袖に塗り込みます。

新規レイヤー「w_skin」を作成

ラフで描いていた袖

「スポイト」で色を取ります

→

05 縮小して確認し、透けているように見えるか確認したら、次の段階にいきましょう。

06 新規レイヤー「w_Highlight」を作成し、袖にハイライトを入れていきます。シワにはみ出さないよう気をつけながらハイライトを付けます。袖の上段はブラシ濃度「70〜75」、下段は「40〜45」に設定しています。自然な透け感を表現できするために、濃度を調整しながら描きましょう。

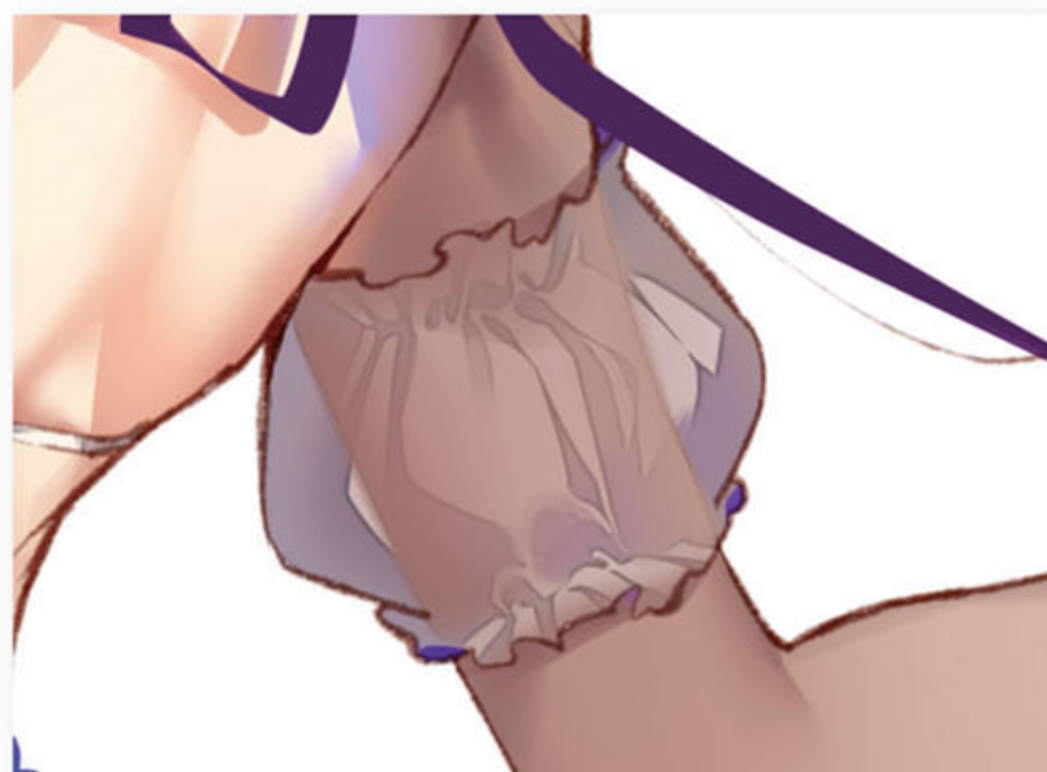
①新規レイヤー「w_Highlight」を作成します

②シワには重ならないように、濃度を調整しながらハイライトを付けます

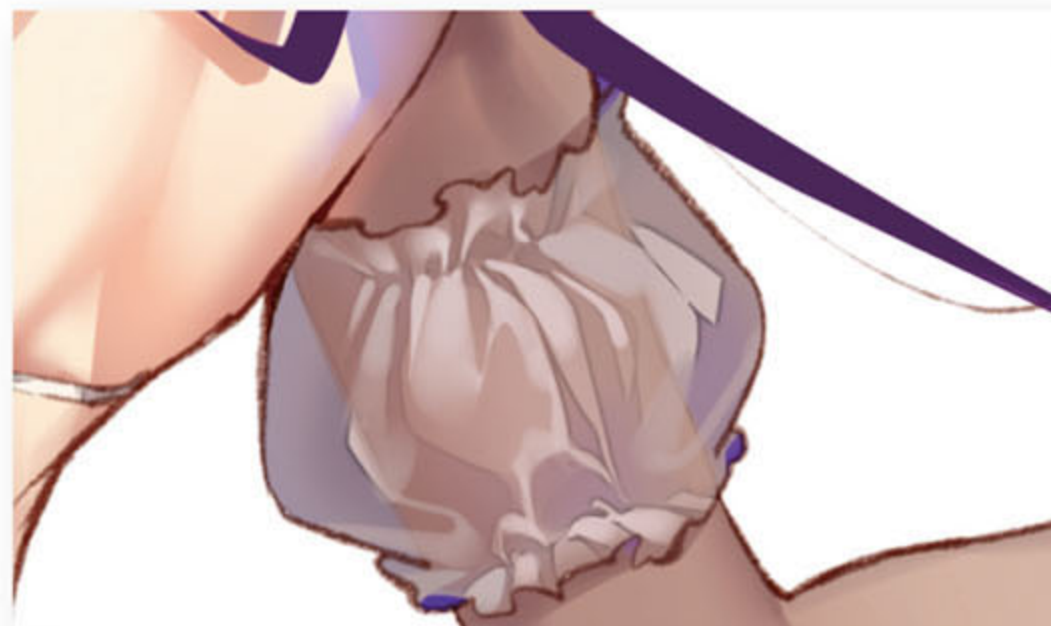
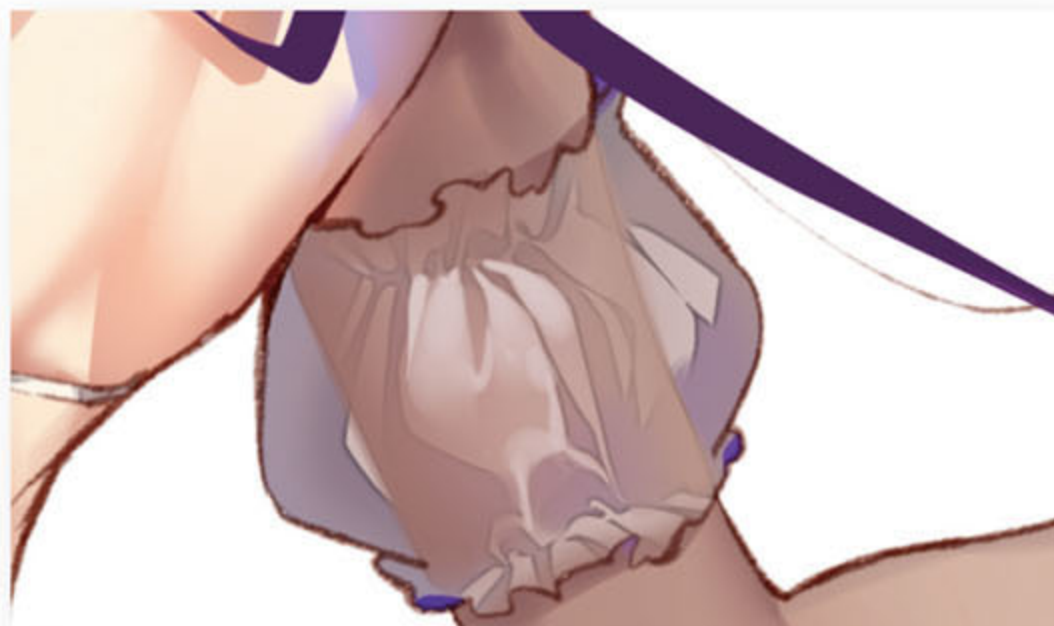
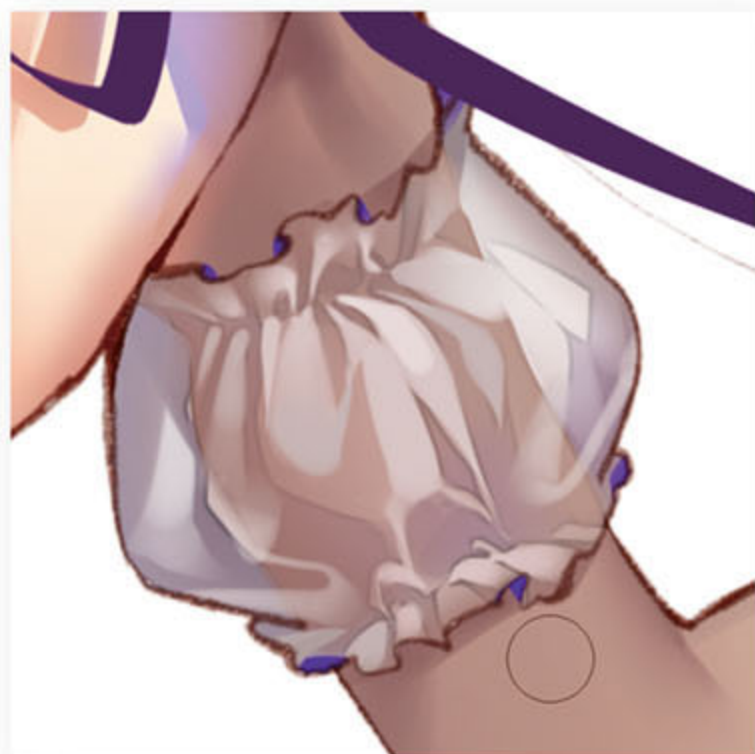
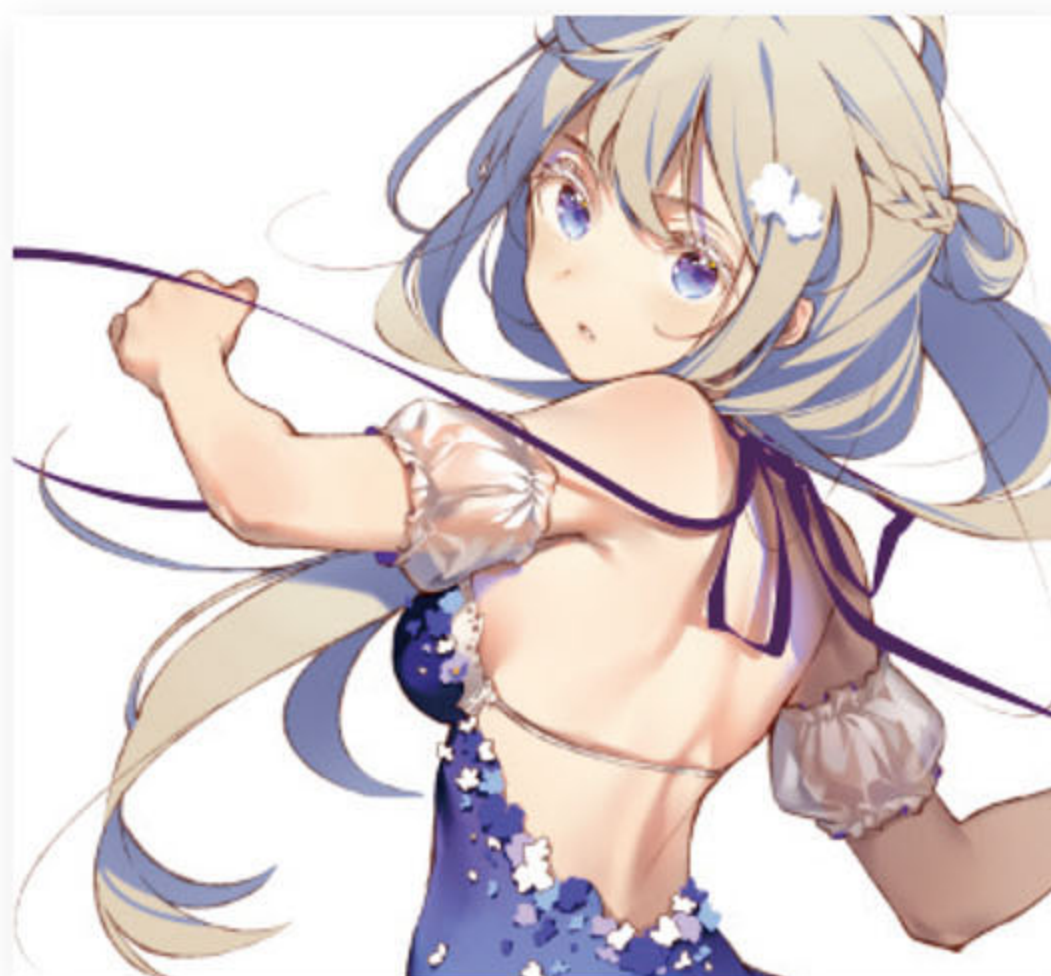
③影が落ちて少し暗いところは、ハイライトの色も少し濃い色にします

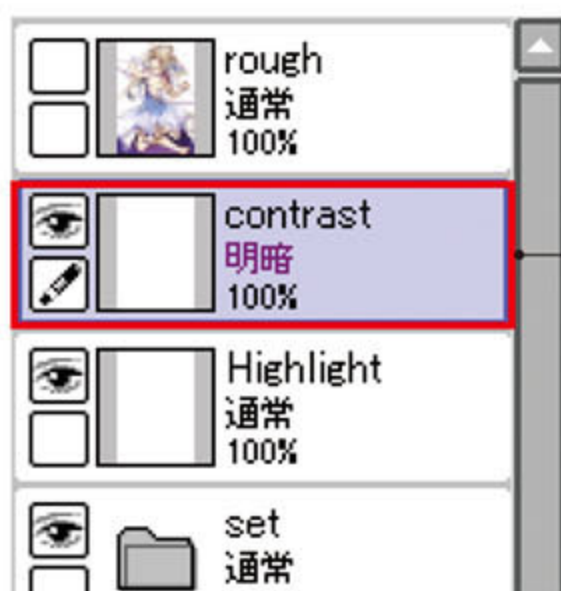
07

透明な素材なので、透けて見える後ろ側の服の色も描きます。服の境界部分は明るく色を残すことでさらに透明な素材に見えるようになります。

後ろ側の服の色を描きます

境界部分は明るく色を残すのがコツです

縮小して、透明感が表現できたか確認します

08

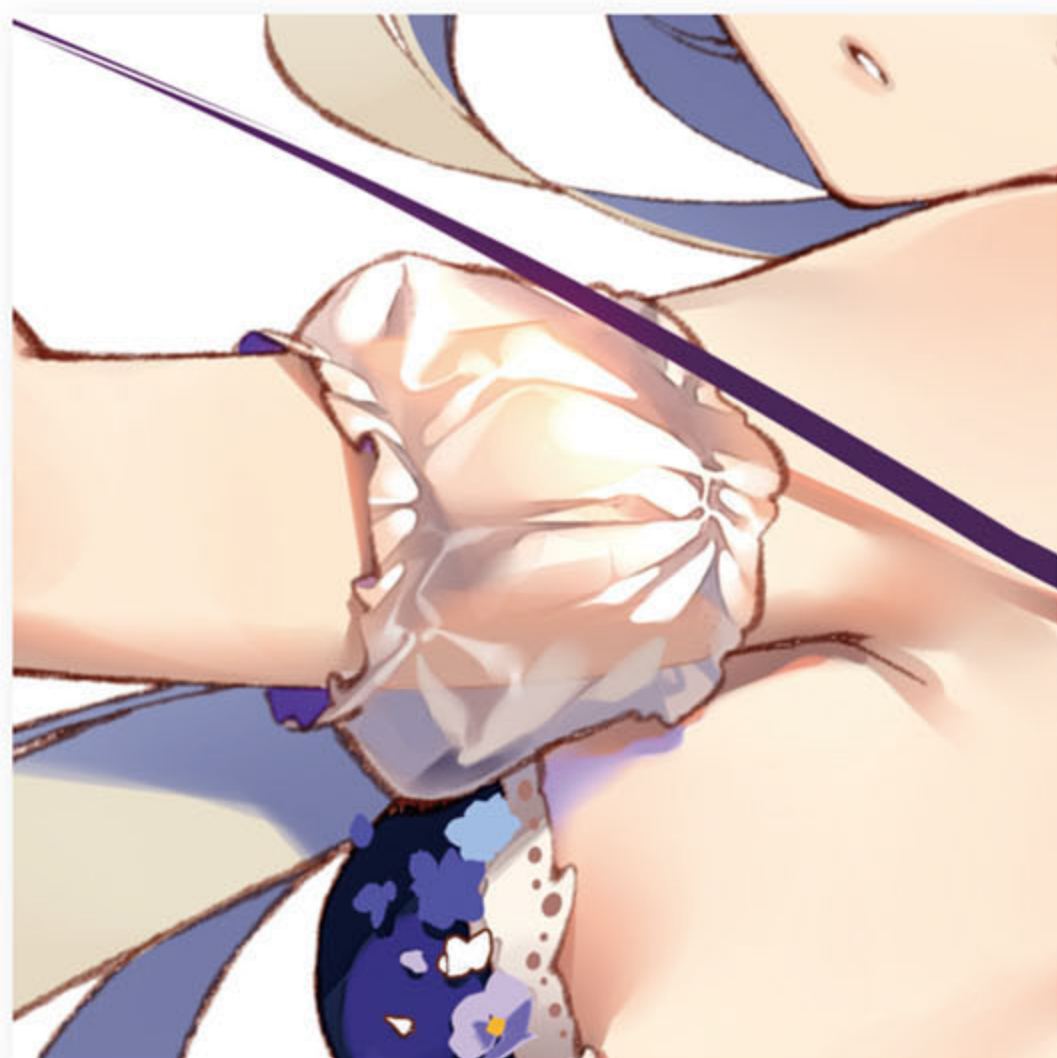
右袖に移ります。左袖と同様の方法で透け感を表現していきます。

09 右袖は影のせいで色が濃いので、ハイライトの色も灰色にして描きます。

→

10 ハイライトの上にもう少し明るい色を乗せます。

少し明るいハイライトを入れます

縮小して確認します

11 袖を仕上げています。「rough」レイヤーの下に合成モード「明暗」の新規レイヤー「contrast」を作成します。「エアブラシ」ツールで袖の上部を輝いてる見えるように塗ります。

「rough」レイヤーの下に新規レイヤー「contrast」を作成します

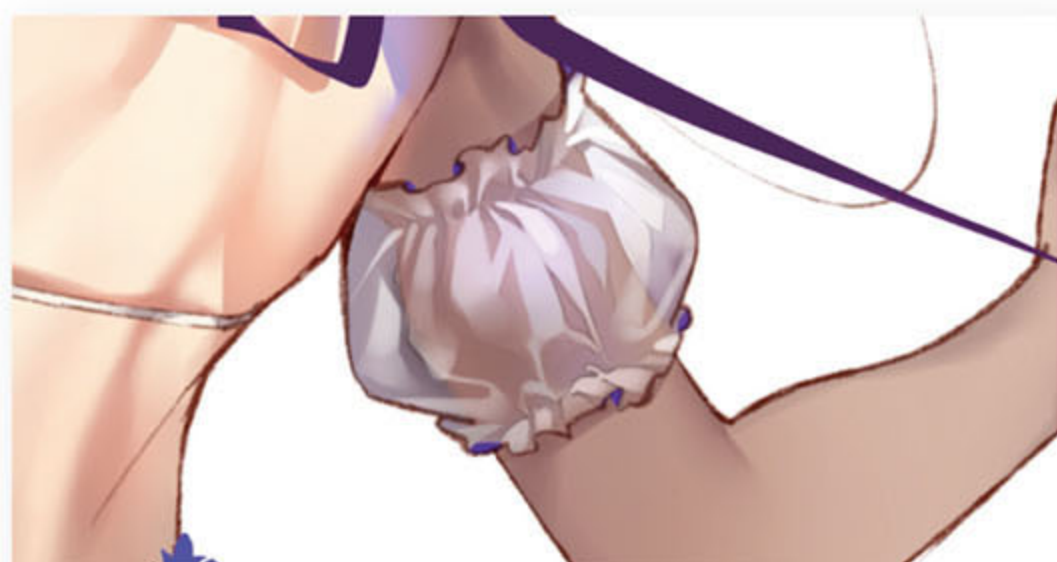
薄いオレンジ色を選択します

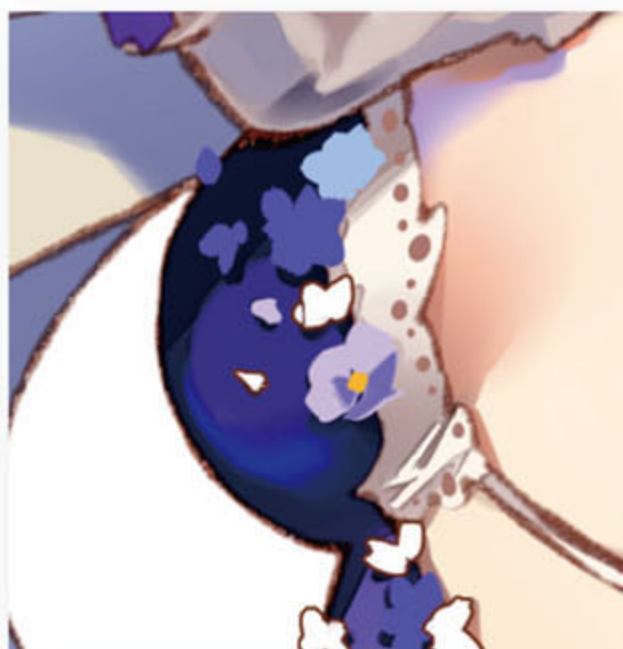
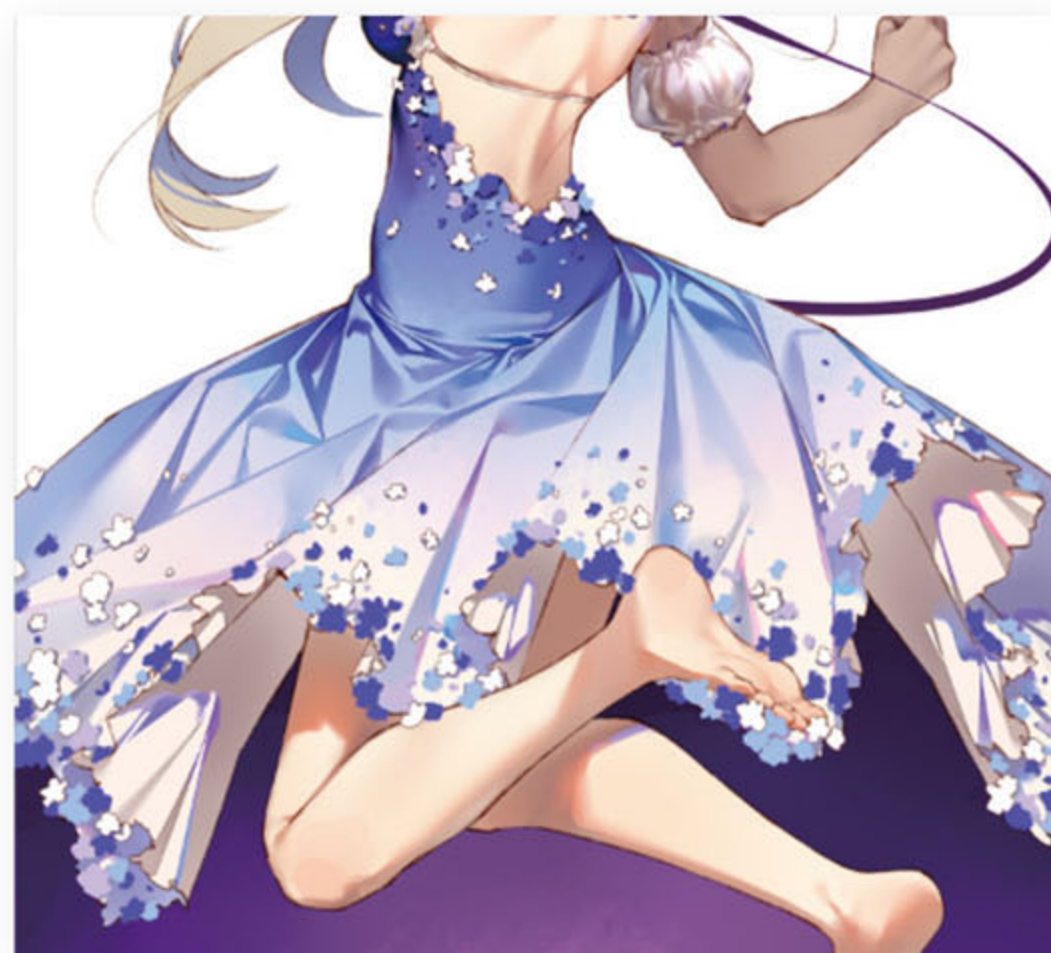
通常
ブラシサイズ ×1.0 160.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 16
【通常の円形】 強さ 100
【テクスチャなし】 強さ 95

「エアブラシ」のブラシサイズは「160」に設定します

左袖

右袖

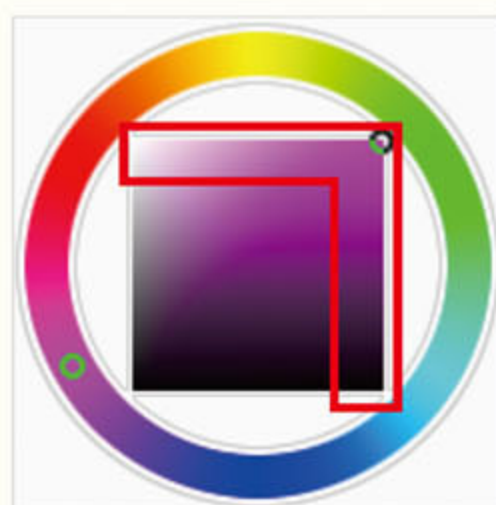
12 「投げ縄」で右袖を選択し、「色相・彩度」で色を調整します。

↓

袖の透け感、完成です

13 ドレス部分の影の境界にも彩度の高い色を塗ります。ドレスの色に合わせて紫・青系の色を使いました。

14 ドレスの裏地の陰影にも同じ作業をします。色を変えながら境界に塗るとカラフルに見えます。

TECHNIQUES

境界に入れる色

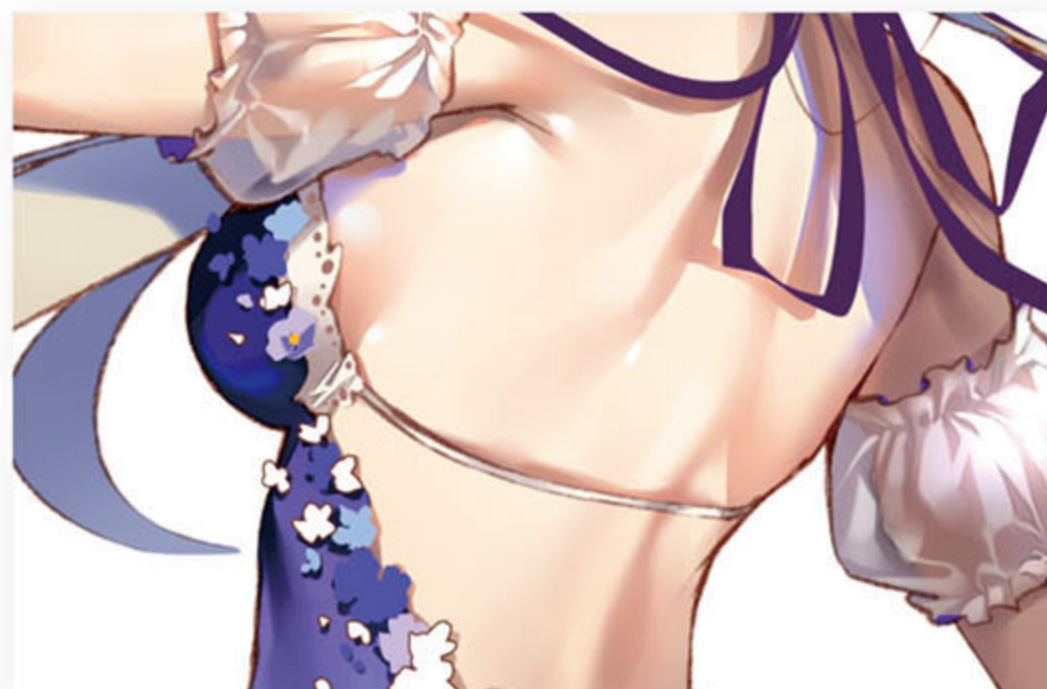
普段、ポイントで入れている色は彩度の高い色を使っています。パーツの色によって使う色も違いますが、主に使っている色はオレンジ、パープル、ピンクです。

カラーパネルで示すと、彩度が一番高い部分の色を使っています。パーツの色が明るい場合は白に近く、暗い場合は黒に近く明度を調整します。

ハイライトの着彩

01 ハイライトを付けていきます。新規レイヤー「s_Highlight」を作成し、まずは顔から。白で鼻–頬–唇の順にハイライトを付けます。

02 ブラシ濃度「40～50」に調整しながら、腕、背中にハイライトを付けます。付けすぎないよう全体を確認しつつ進めます。

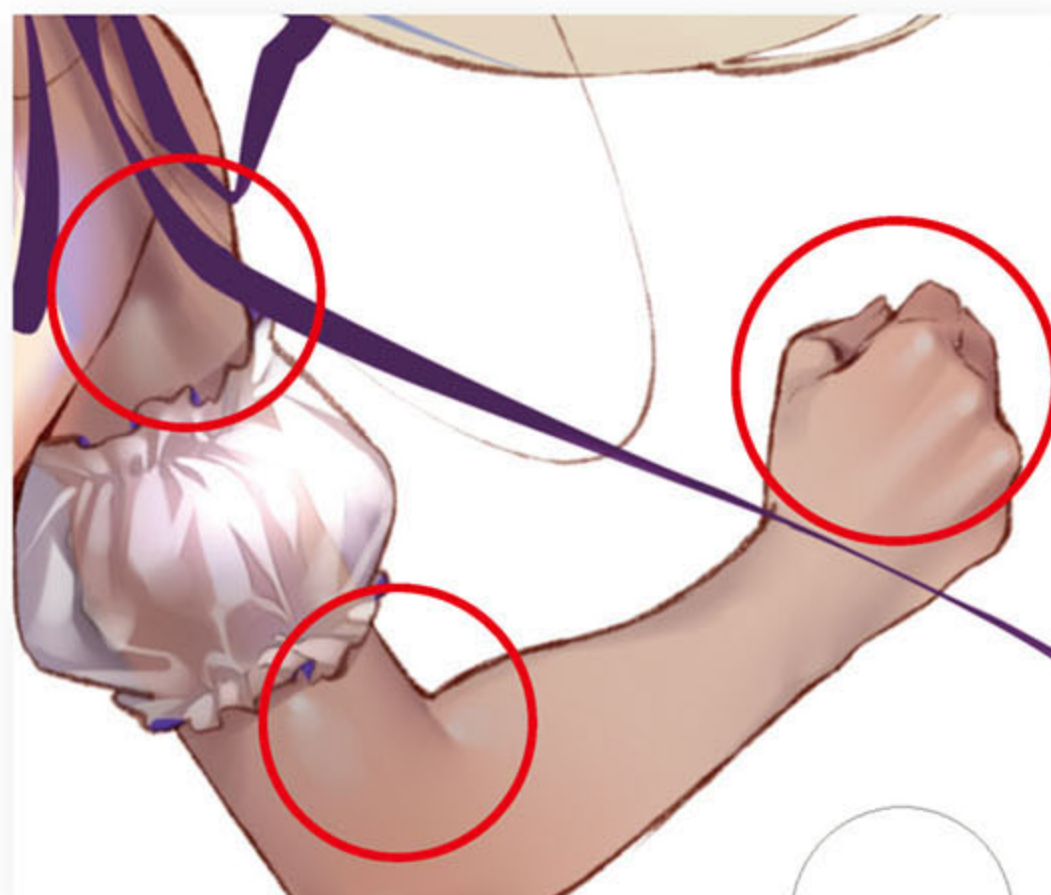
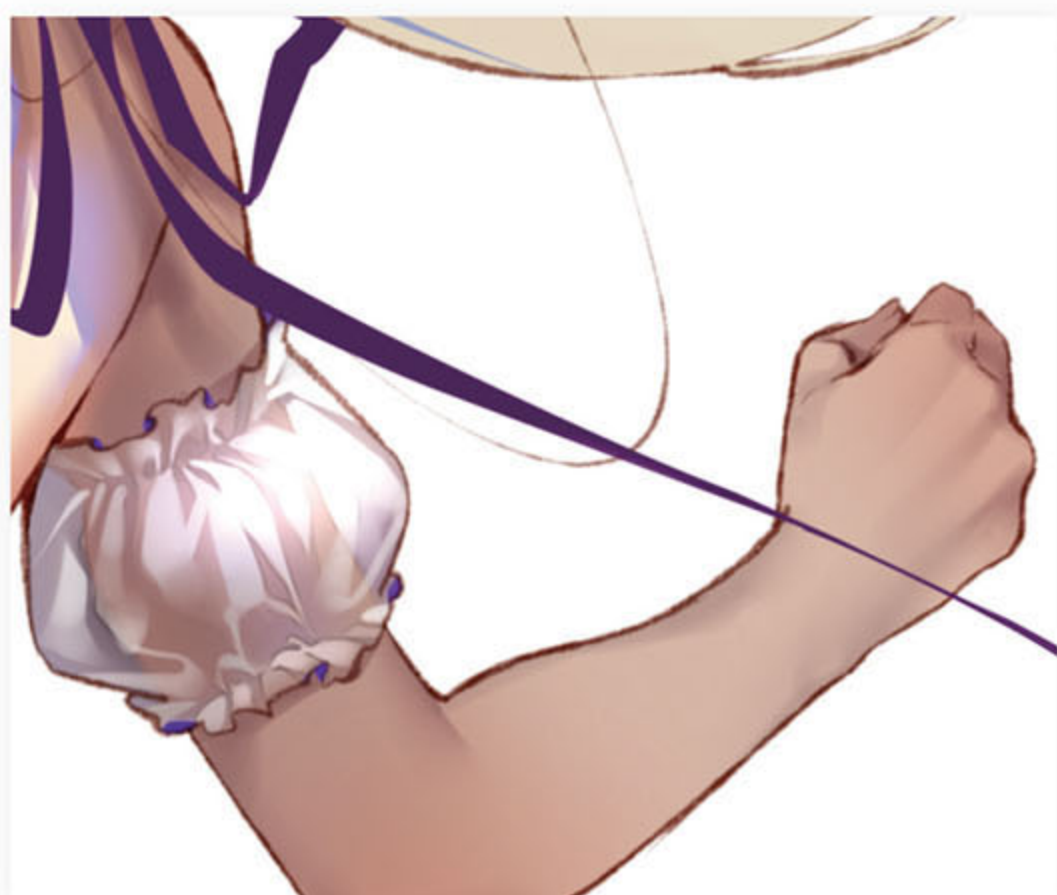
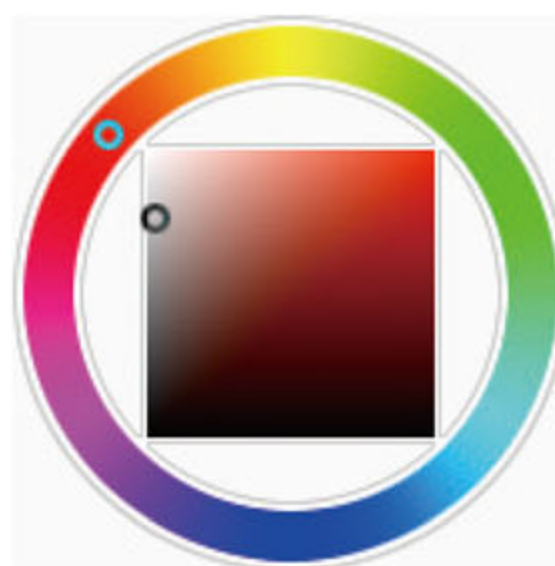
ハイライトを入れた部分を赤で表示するとこんな感じです

腕のハイライト

背中のハイライト

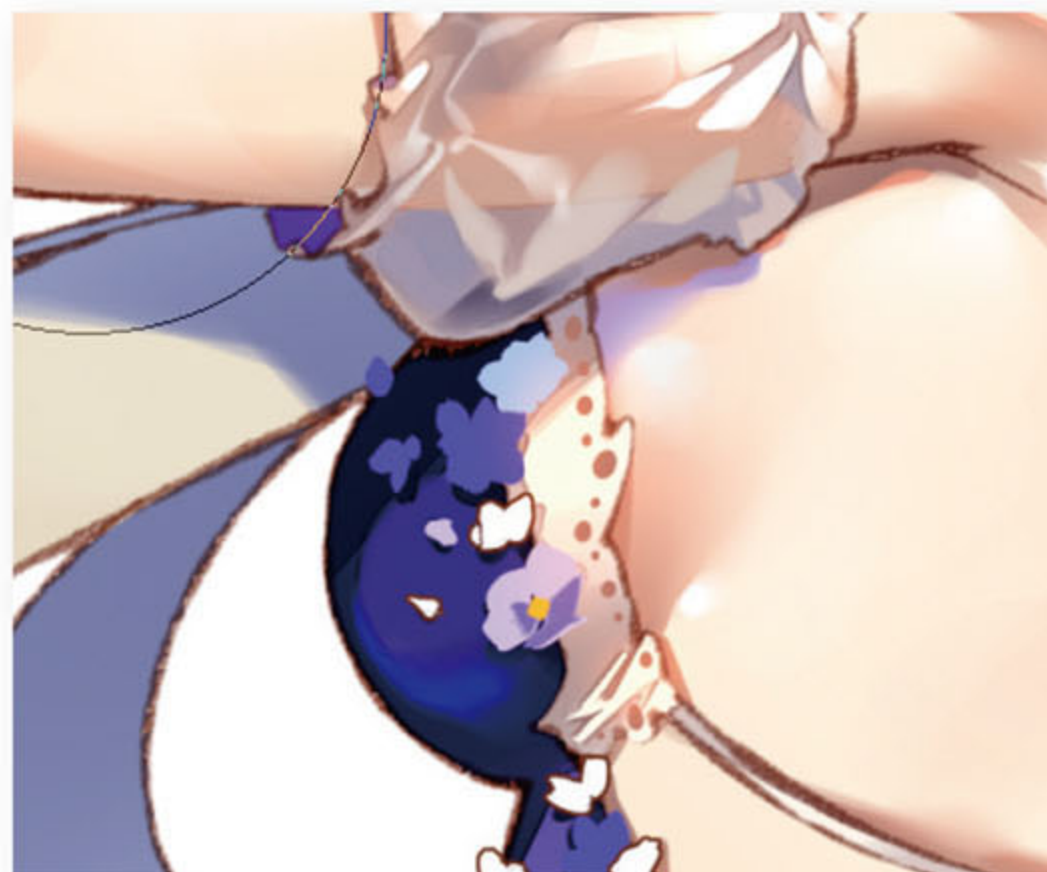
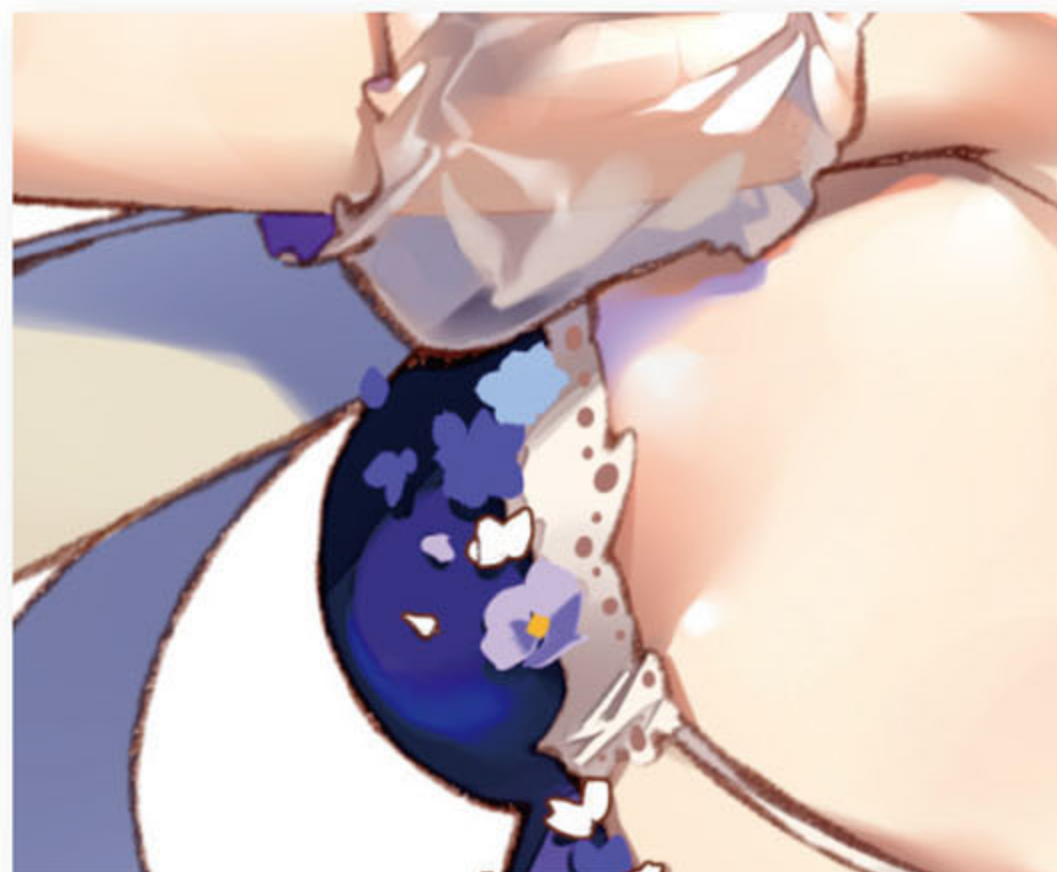
03 同様に、足にもハイライトを付けていきます。

ハイライトを入れる部分を赤で表示しています

→
04 少し暗い部分にもハイライトを付けます。白ではなく、やや肌の色に近い灰色で塗ります。

→

05

服にも薄いオレンジでハイライトを入れていきます。「contrast」レイヤーに移って、「エアブラシ」ツールで色を塗ります。先ほどの袖の仕上げと同じ設定です。

→

06

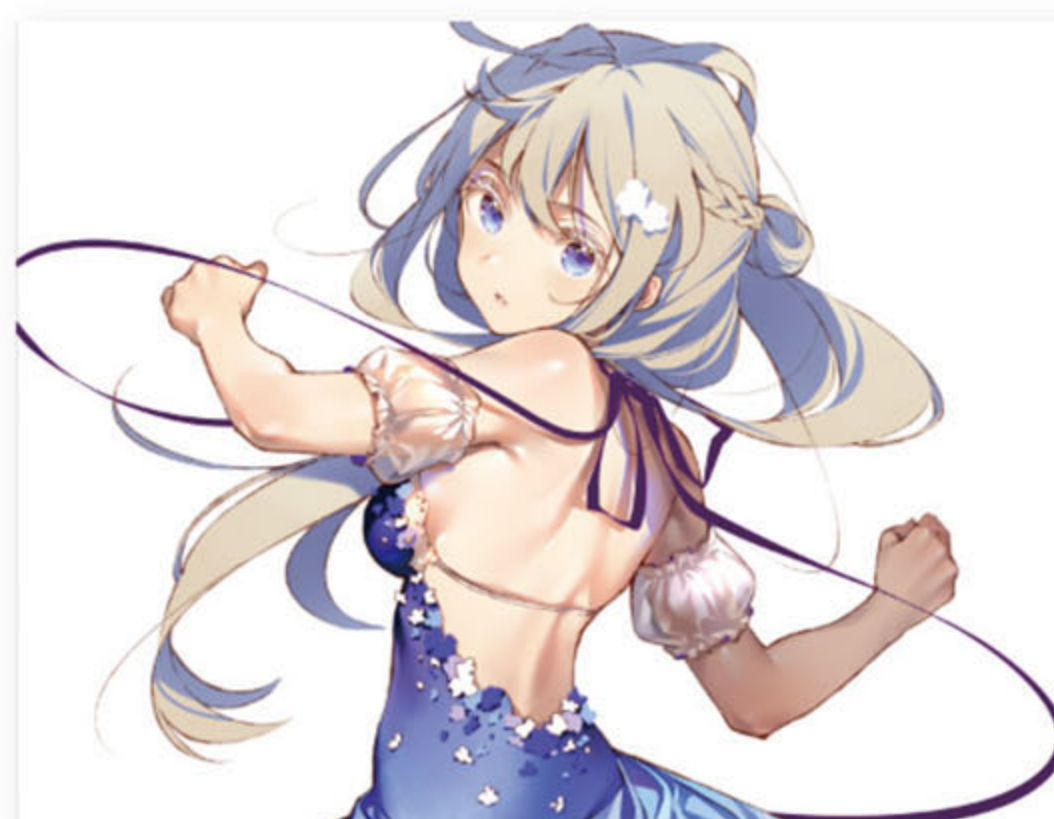
ドレスの影レイヤーの下段にハイライト用の新規レイヤー「c_Highlight」を作成します。合成モードは「明暗」に設定します。色は、ドレスの色に合わせ紫と青の間の薄い色を選択します。

①新規レイヤーを作成し、合成モード：「明暗」に

②ハイライトなので薄い色にします

③シワの流れを意識しながらハイライトを入れていきます

07 全体を確認しながら、レイヤーの不透明度を調整します。ここでは「不透明度：64%」に設定しています。

「不透明度」を調整

08 「contrast」レイヤーに戻り、ドレスの裏地に「エアブラシ」で塗ります。白いところは薄いオレンジ色で塗りましたが、今回はドレスとのバランスを考え青で塗りました。

「coutrast」レイヤーに戻ります

「エアブラシ」の設定

色の設定

ブラシサイズ	×1.0	500.0
最小サイズ		0%
ブラシ濃度		66

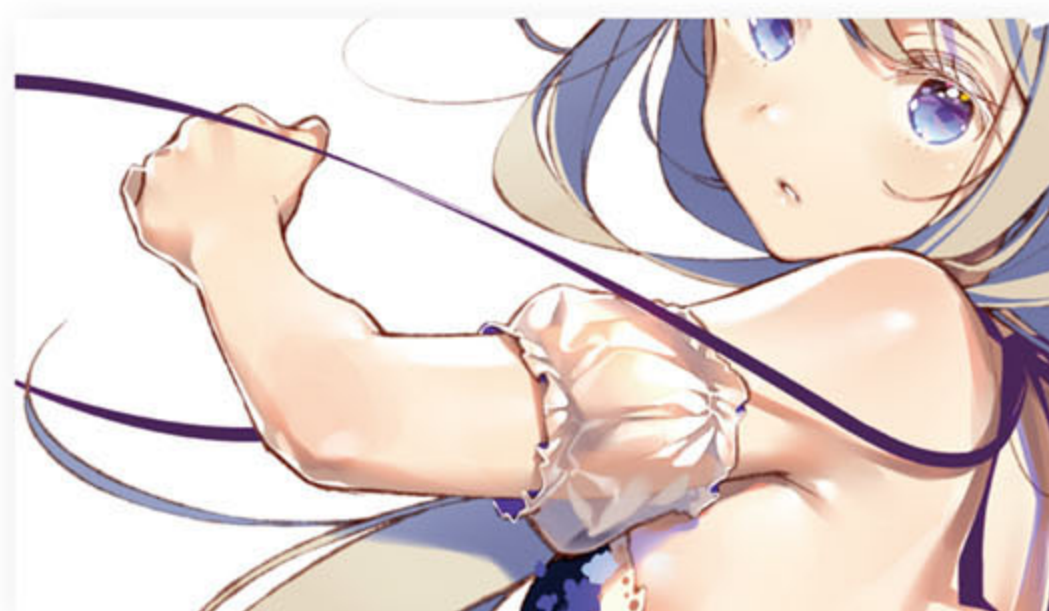
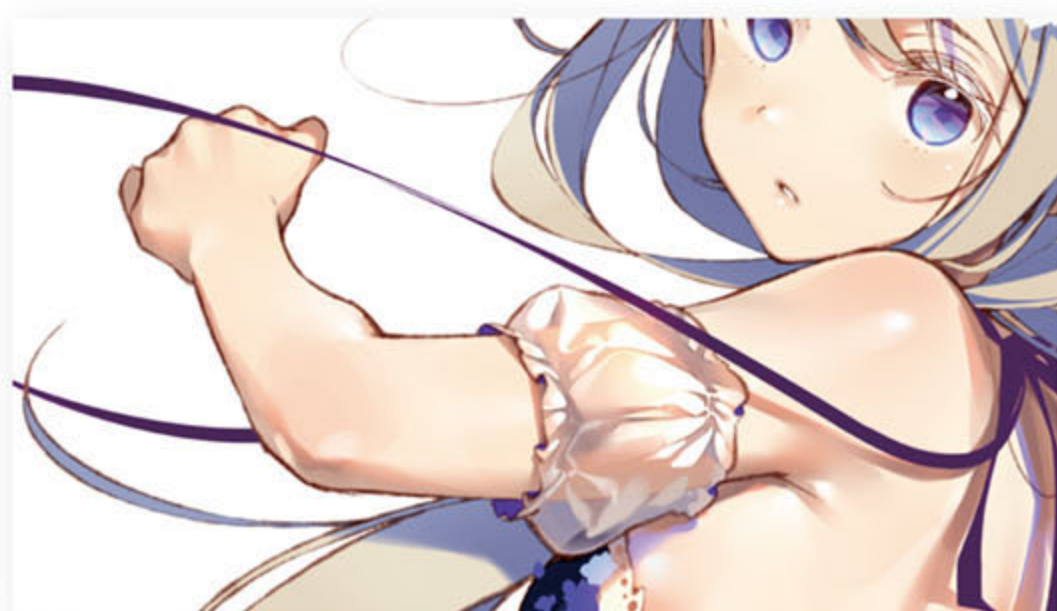
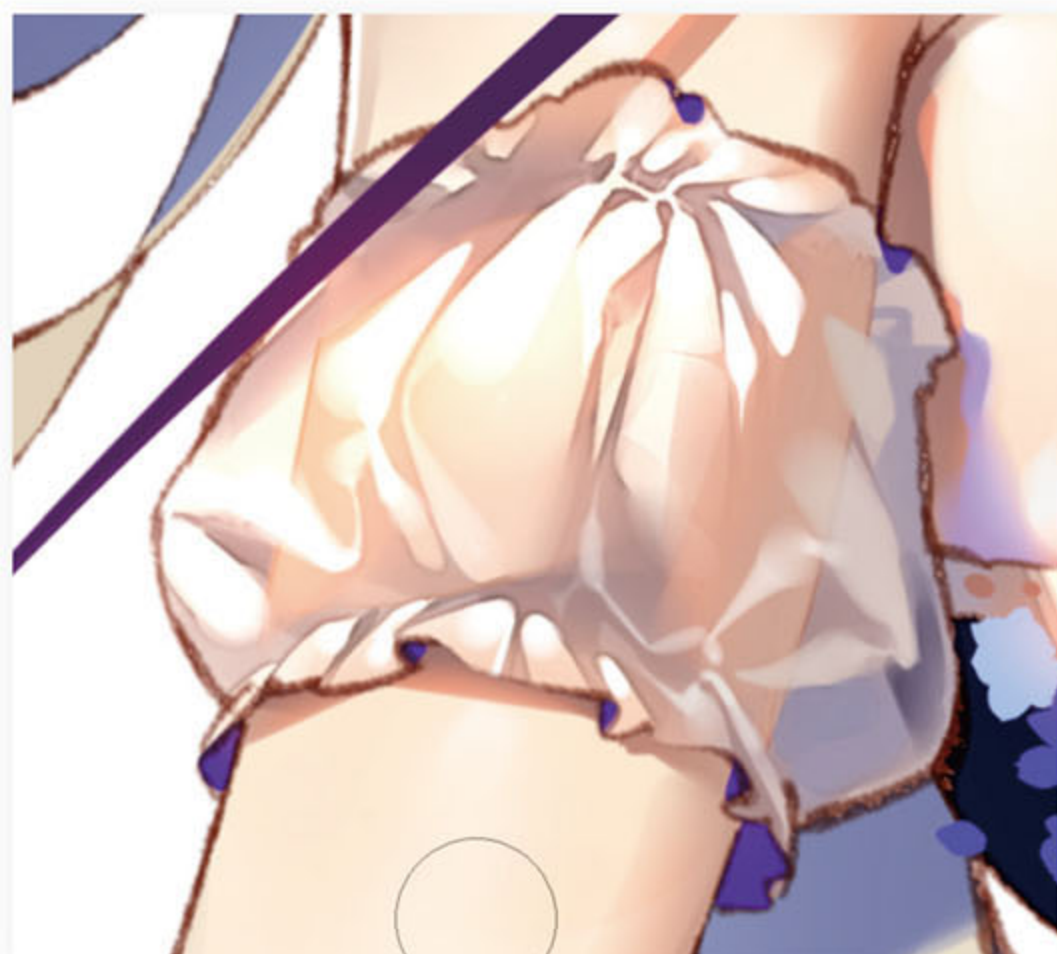
09 「Highlight」レイヤーに移ります。このレイヤーでハイライト入れを続けます。

「筆」の設定

「Highlight」レイヤーに移ります

→

左肩にハイライトを入れました

10 キャンバスを回転させながら、袖の裾にもハイライトを描きます。縮小して確認するとあまり目立ちませんが、こうやって細かいところまで繊細に描いていくことにこだわっています。

線からはみ出さないよう気をつけながら、腕の輪郭に強弱を付けつつハイライトを描き込みます

11 服にもハイライトを描いていきます。途中「ぼかし」ツールでぼかしを入れます。

①ハイライトを入れます

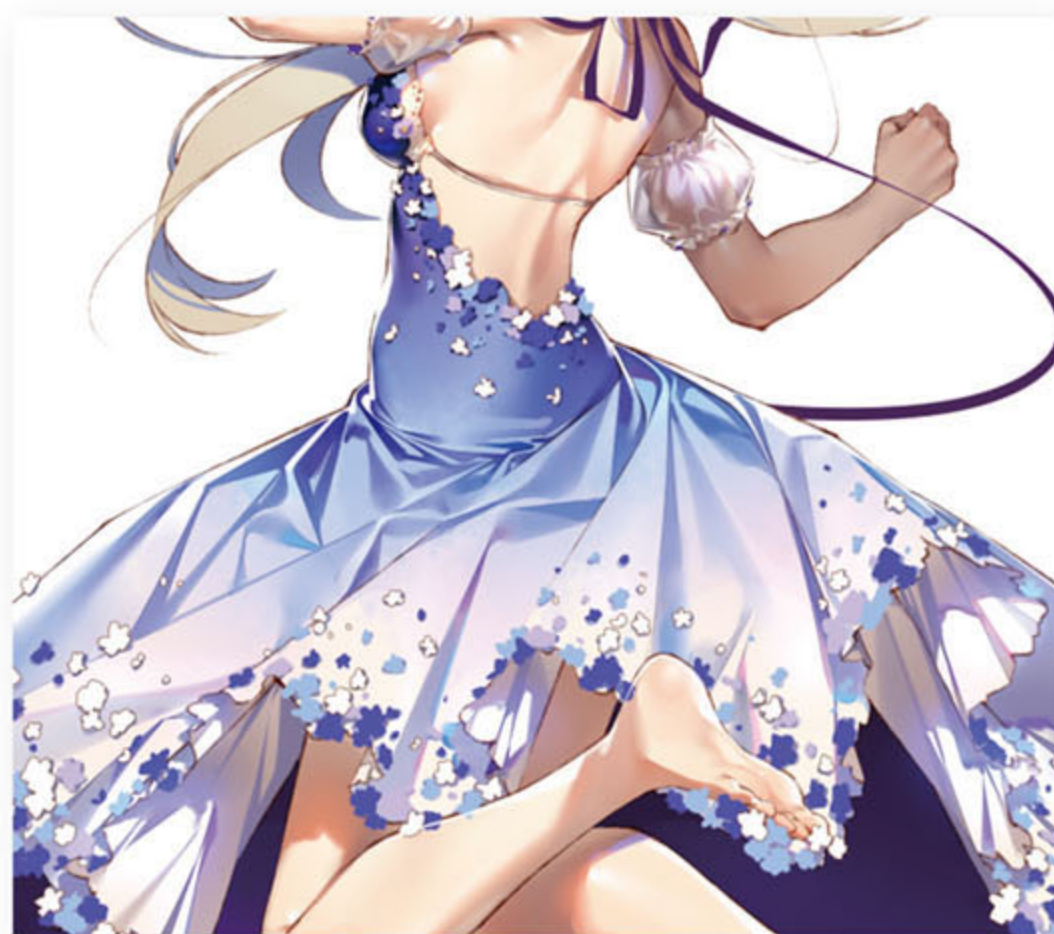
②「ぼかし」で一部をぼかしていきます

③ドレス表面にも同様に入れました

12 左袖と同様の方法で、右袖にもハイライトを入れます。

→

13 「flower」レイヤーを非表示にして、足の輪郭にもハイライトを入れます。

「flower」レイヤーの入っているレイヤーセット「set」を非表示に

縮小して全体を確認しながらハイライトを整えます。

→

14

レイヤーセットの下に「Highlight_2」レイヤーを作成します。ドレスの裾にハイライトを入れる際、花の上にはみ出さないように描くのが難しいので、新規レイヤーを作りました。

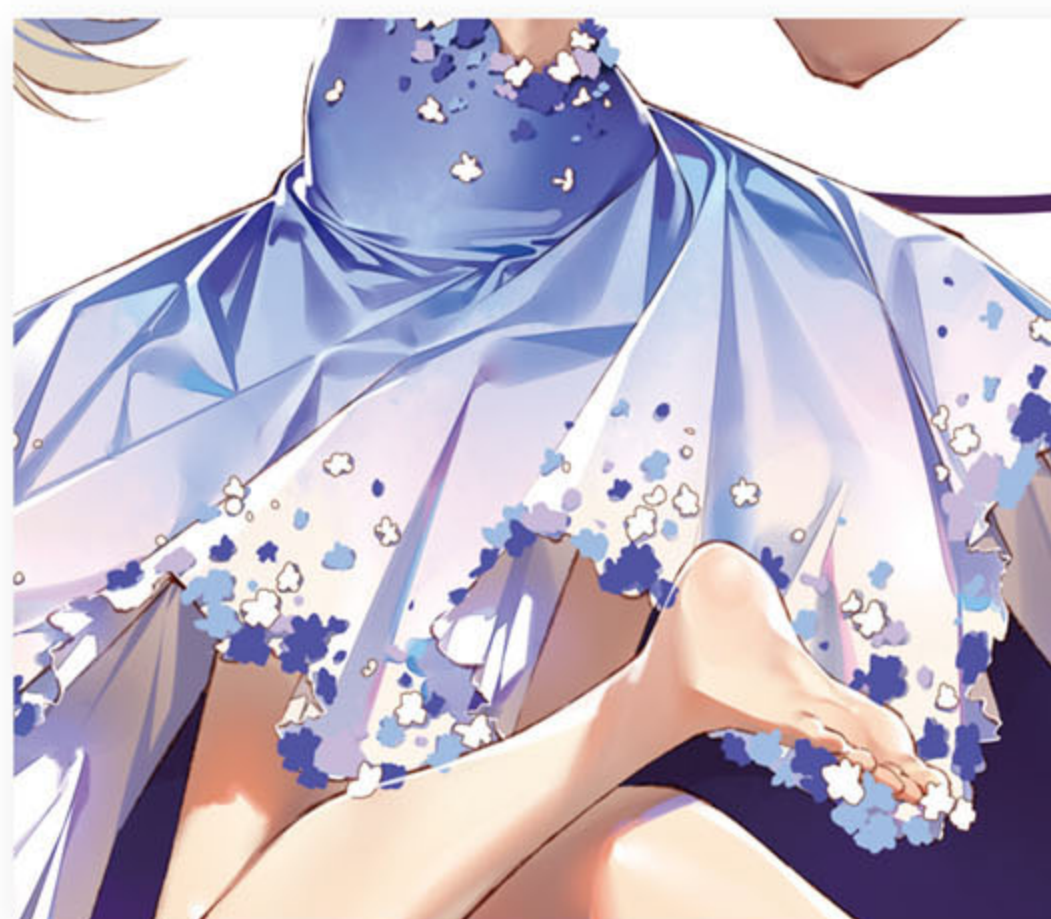
ハイライトを入れる部分を赤で示しています

袖のときと同様のやり方で、白でドレスの裾にハイライトを描いていきます

15

ドレスのハイライトレイヤーに移り、光が当たっているしわの部分にハイライトを描き込みます。

「c_Highlight」レイヤーに移ります

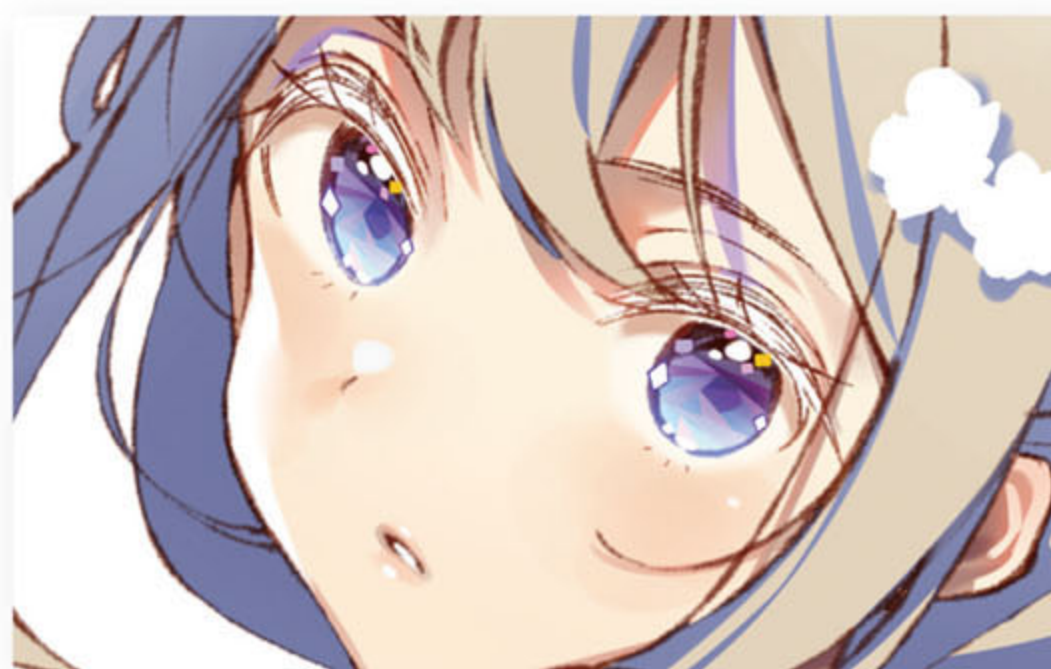
「筆」の設定

ハイライトを入れます

16

「Highlight」レイヤーに移り、右腕にもハイライトを一部ぼかしながら描きます。

左腕にハイライトを入れ、一部ぼかします

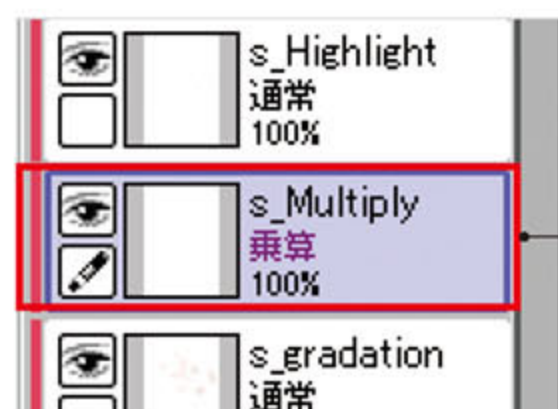
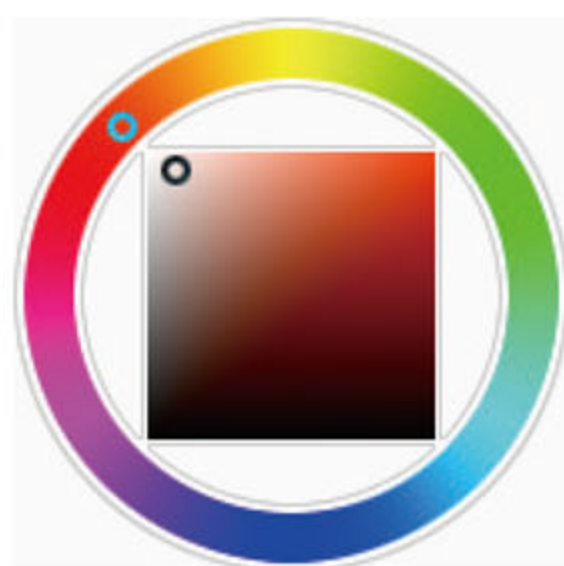
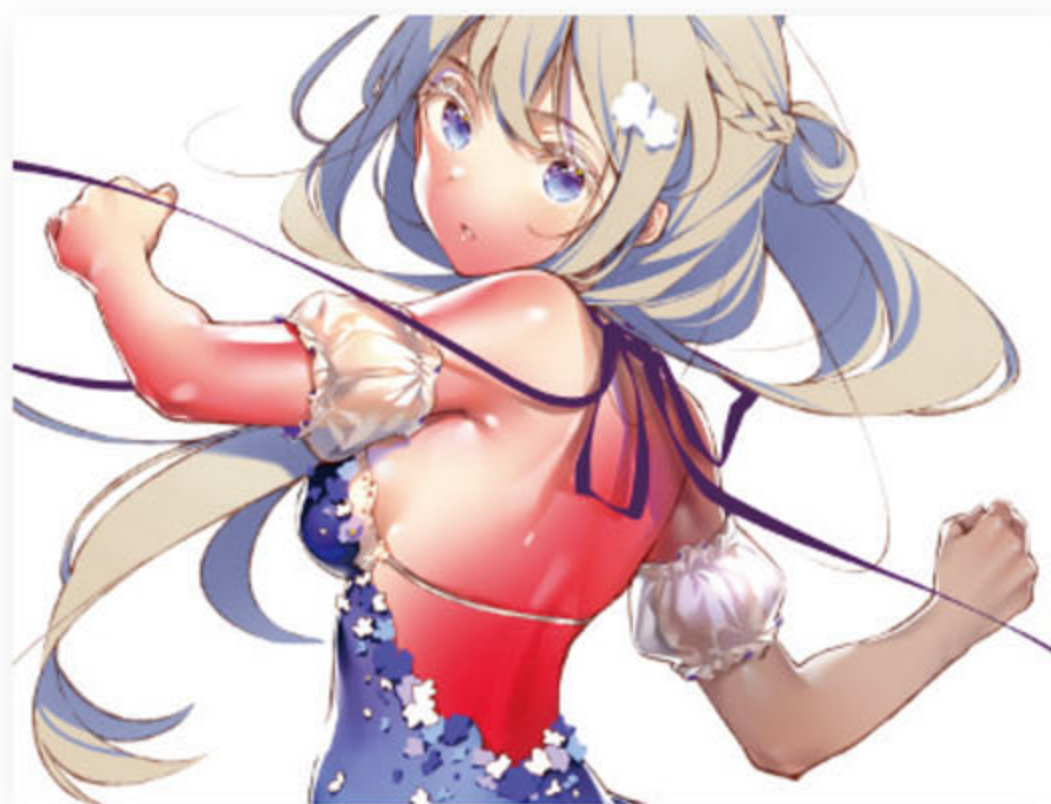
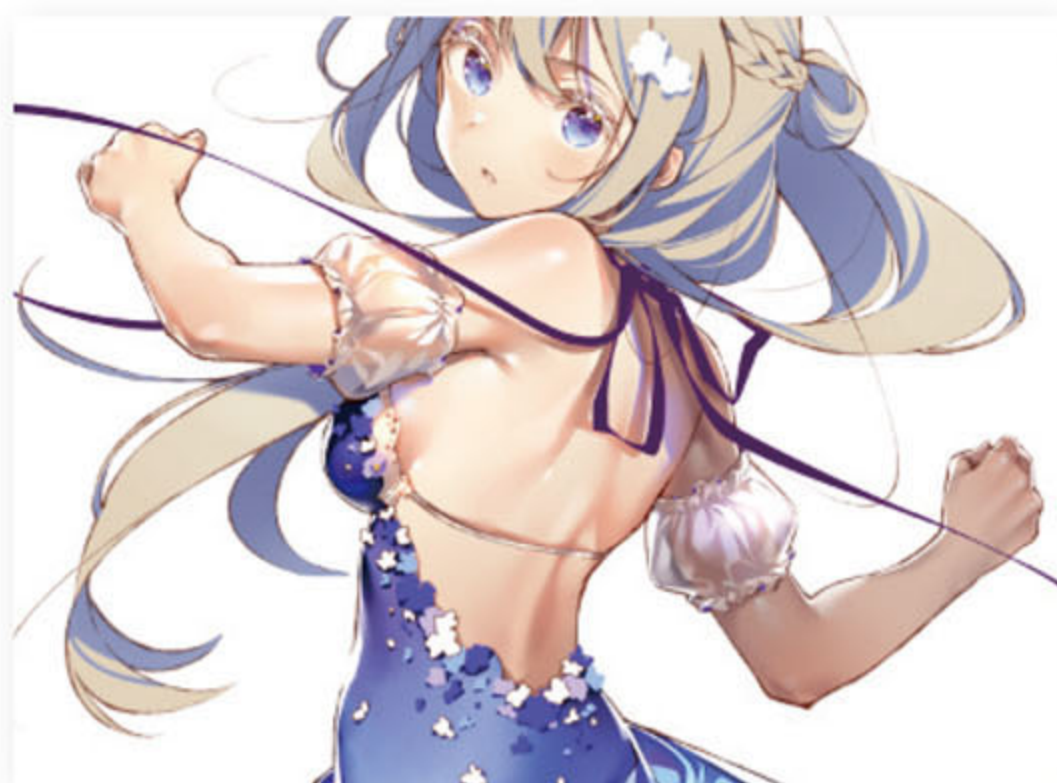
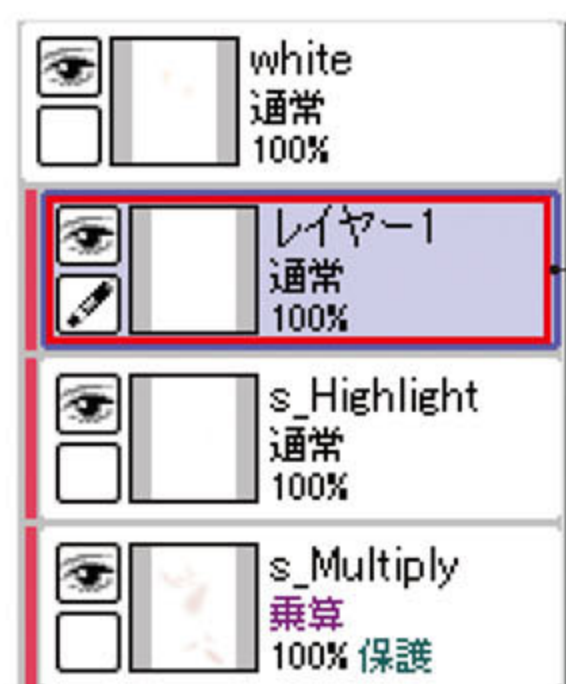
17

鼻のハイライトを描き直して、顔の光が当たるところにもハイライトを描き込みました。

鼻のハイライトを描き直して、位置を調整しました

Chapter.01 Chapter.02 Chapter.03 Chapter.04

18 ハイライト入れまで完了です。

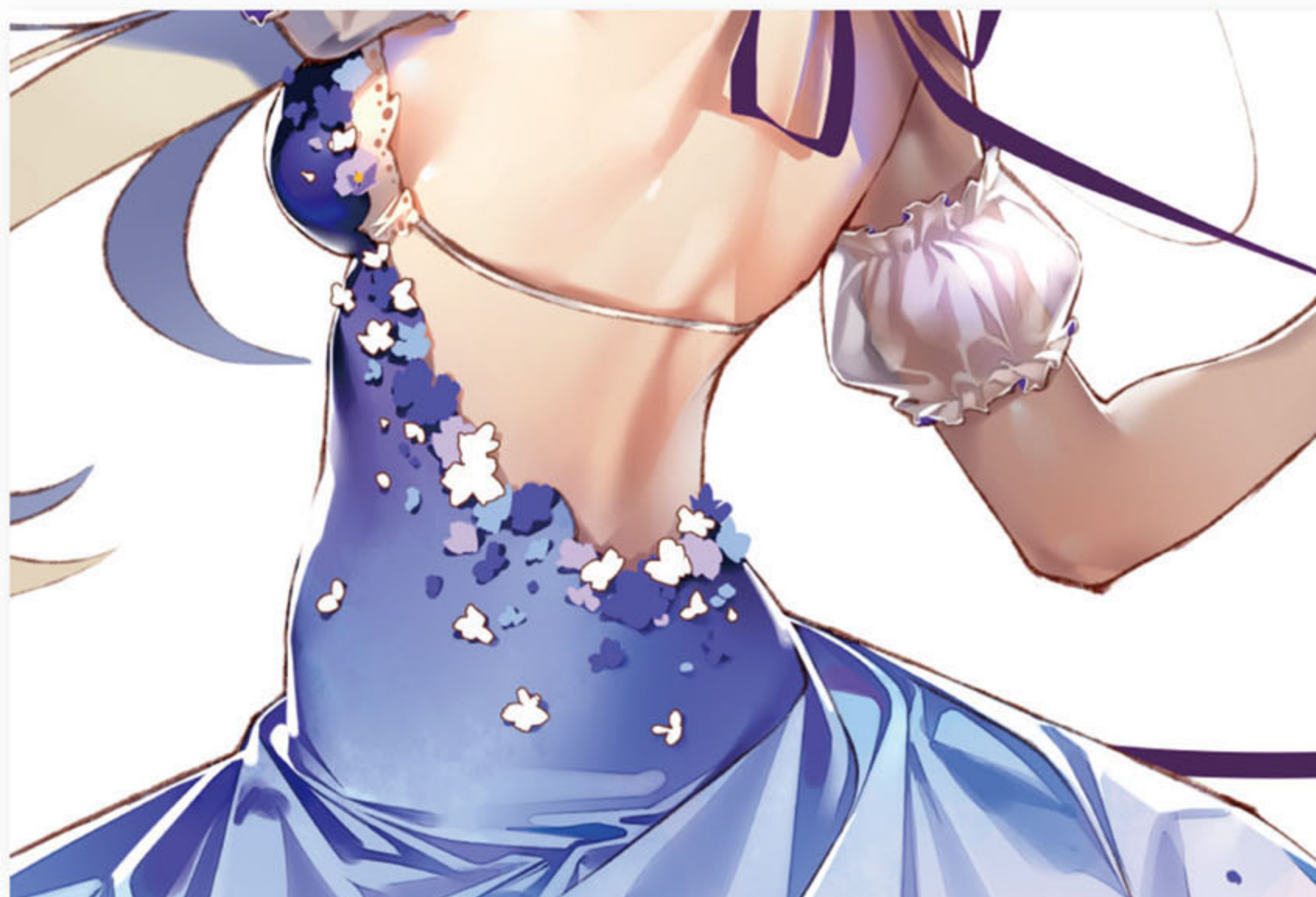
反射光の着彩

01 反射光を付けて、キャラクターに立体感を加えていきます。新規レイヤー「s_Multiply」を作成して、クリッピングします。合成モードは「乗算」に設定します。

02 肌色より彩度の低い色を選択し、「エアブラシ」ツールで肌に塗ります。光の陰影を付けて立体感を表現するための土台となります。

「エアブラシ」の設定

光を入れる部分を赤く表示しています

03 仮の新規レイヤーを作成します（あとでハイライトレイヤーと結合します）。灰色で腰に反射光を描きます。

新規レイヤーを作成

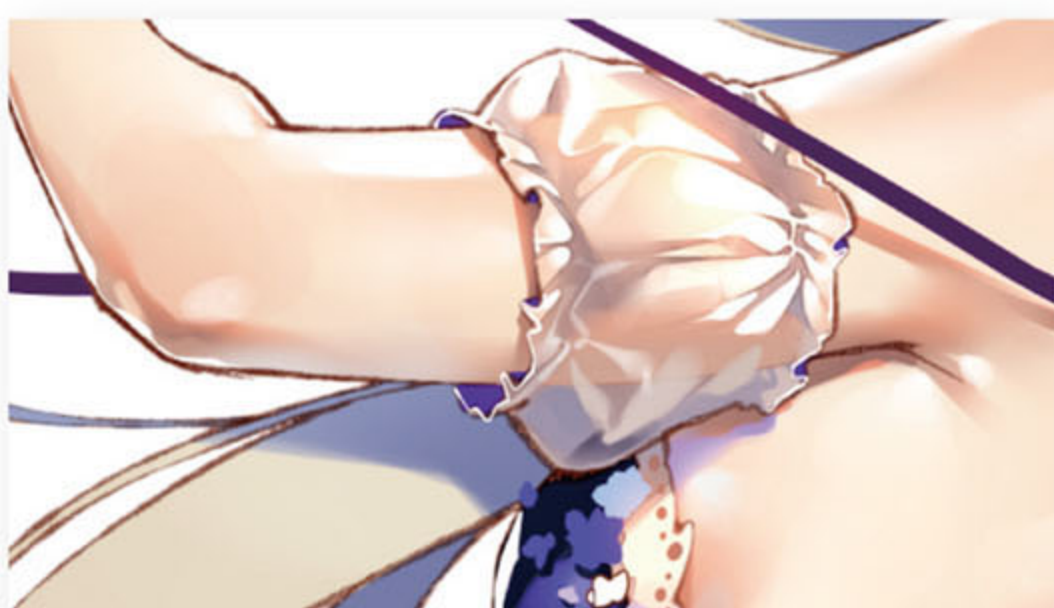
今回のイラストは背景が真っ白なので灰色を使いました。

反射光に使うブラシの設定です「筆」

「エアブラシ」

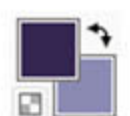
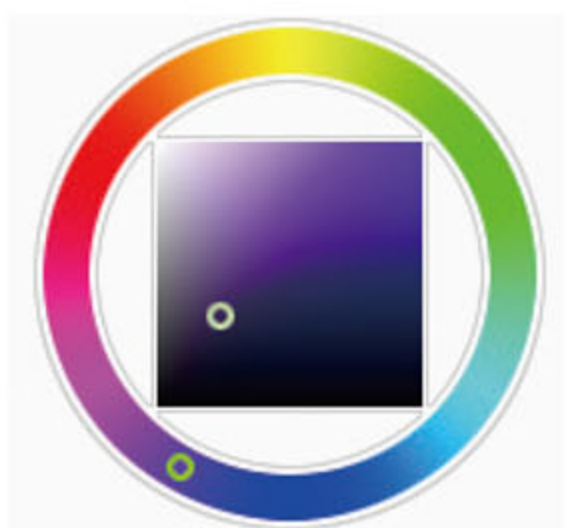
「マーカー」

腰に反射光を塗りました

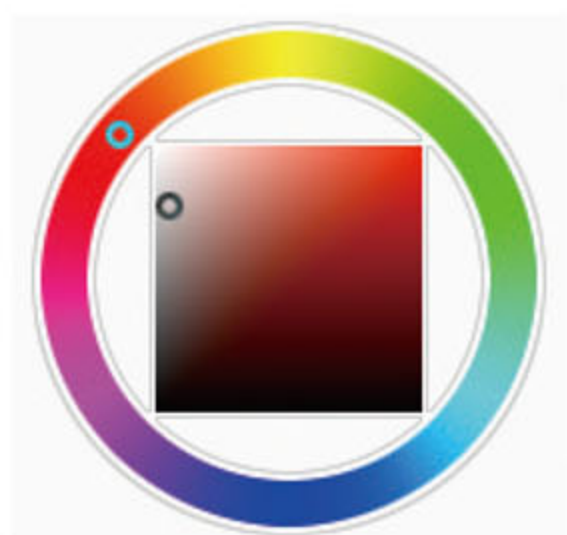
右腕、左腕の内側にも反射光を描きます。

右腕

左腕の内側

05

続いて足に反射光を付けていきます。キャンバス下部の背景は濃い紫色なので、灰色ではなく紫色を選択して「エアブラシ」で塗ります。

↓

06

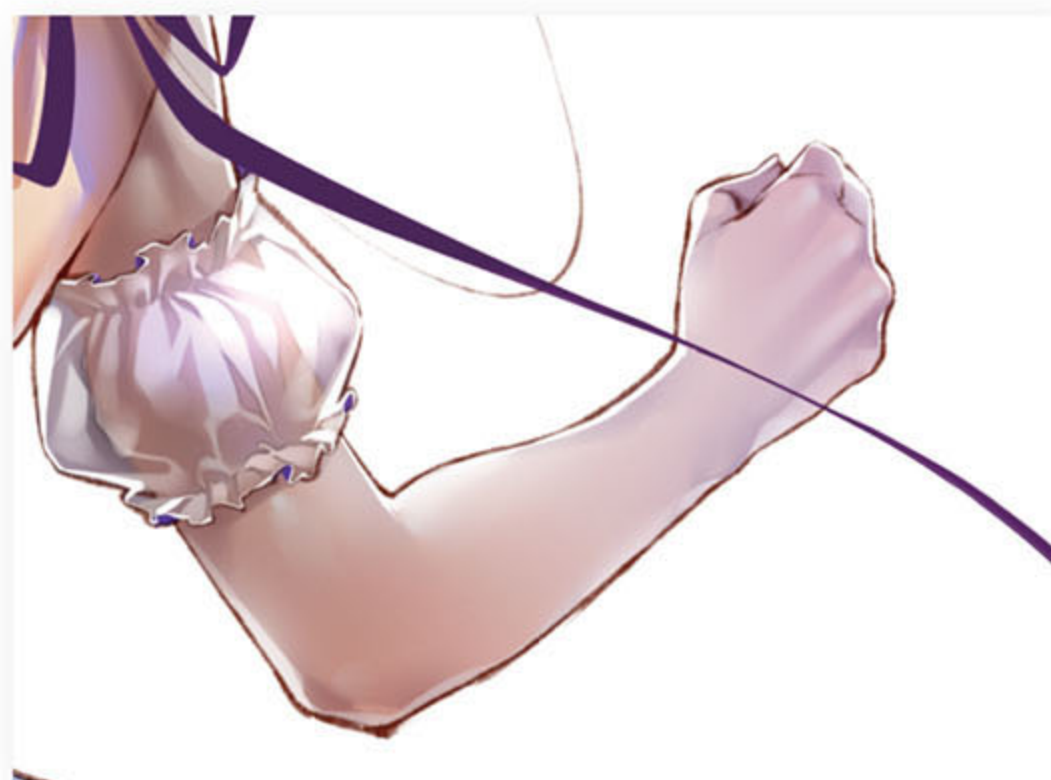
「マーカー」で、もう少し濃い灰色で足の輪郭を描き、透明感を加えていきます。

濃い灰色で足の輪郭を描くことで、透明感が表現されました

通常
ブラシサイズ ×1.0 200.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 19
【通常の円形】 強さ 100
【テクスチャなし】 強さ 95

肌に付けた反射光を赤で表示するとこんな感じになります

07

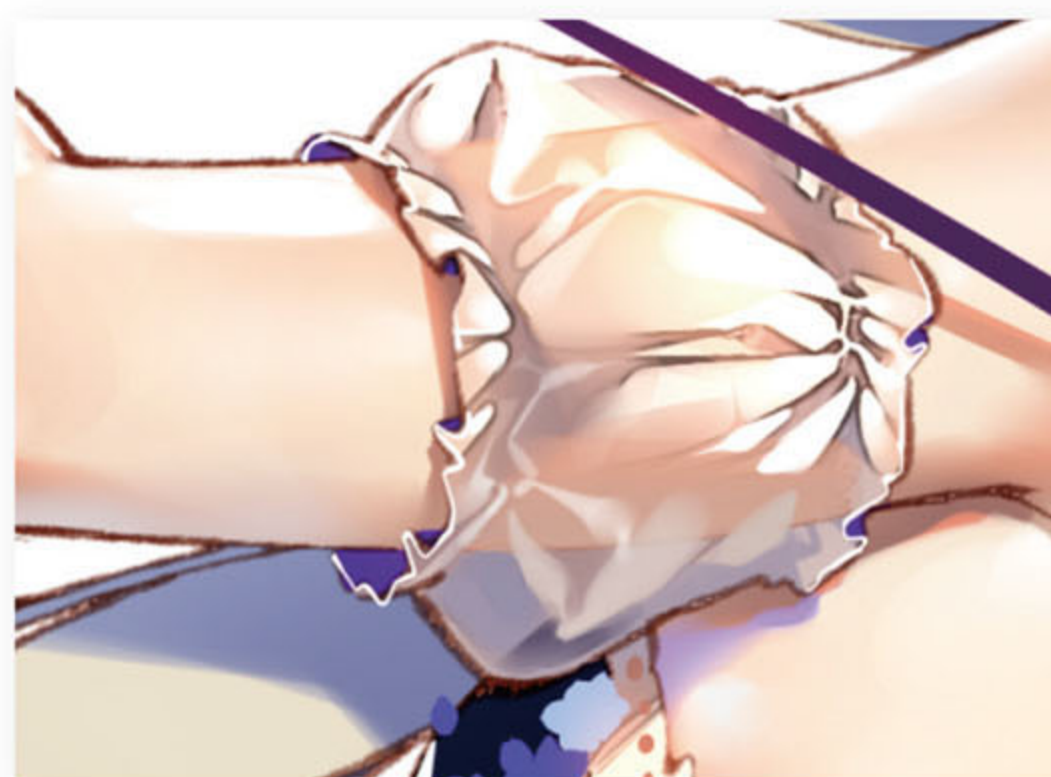
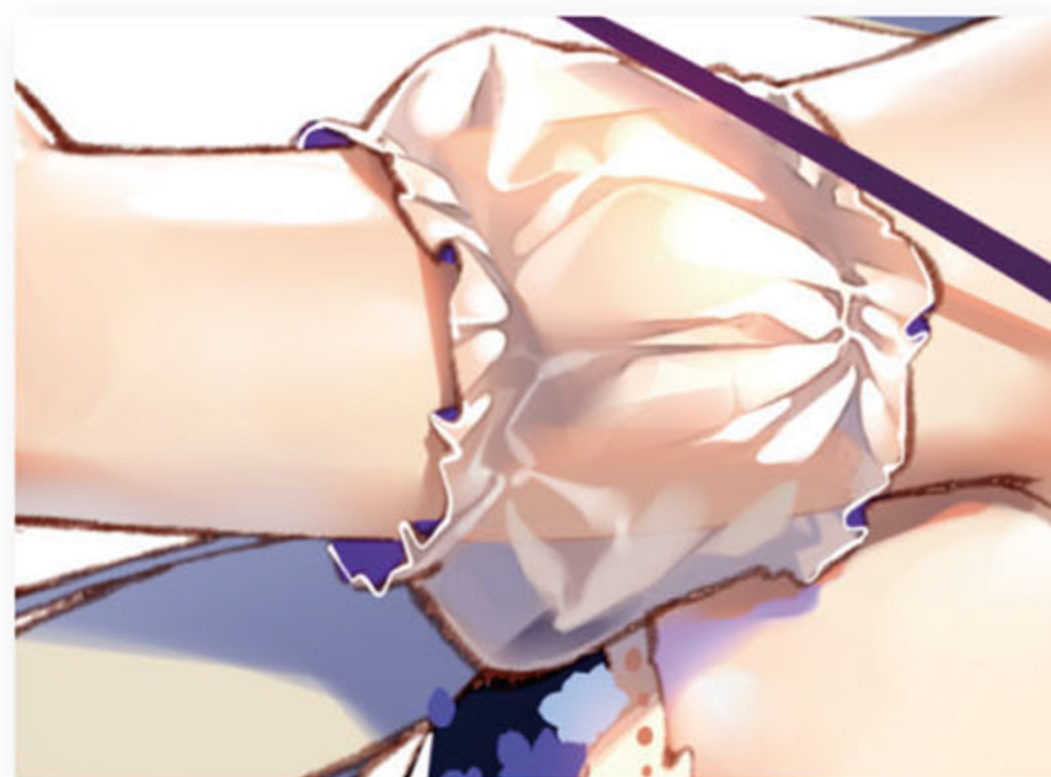
合成モード「オーバーレイ」の新規レイヤーを作成して、「エアブラシ」を使って右手に青色を塗ります。

新規レイヤーを作成。合成モード「オーバーレイ」

右手を青色でを塗り、透明感を強めました

08

袖の陰影があまり目立たないので、「水彩境界」効果を加えました。

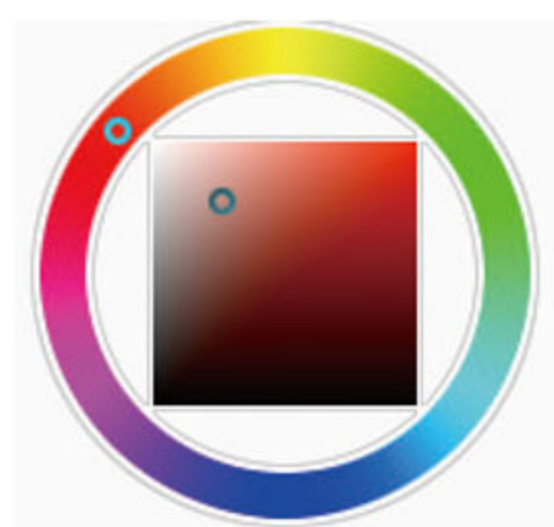
画材効果：「水彩境界」を適用

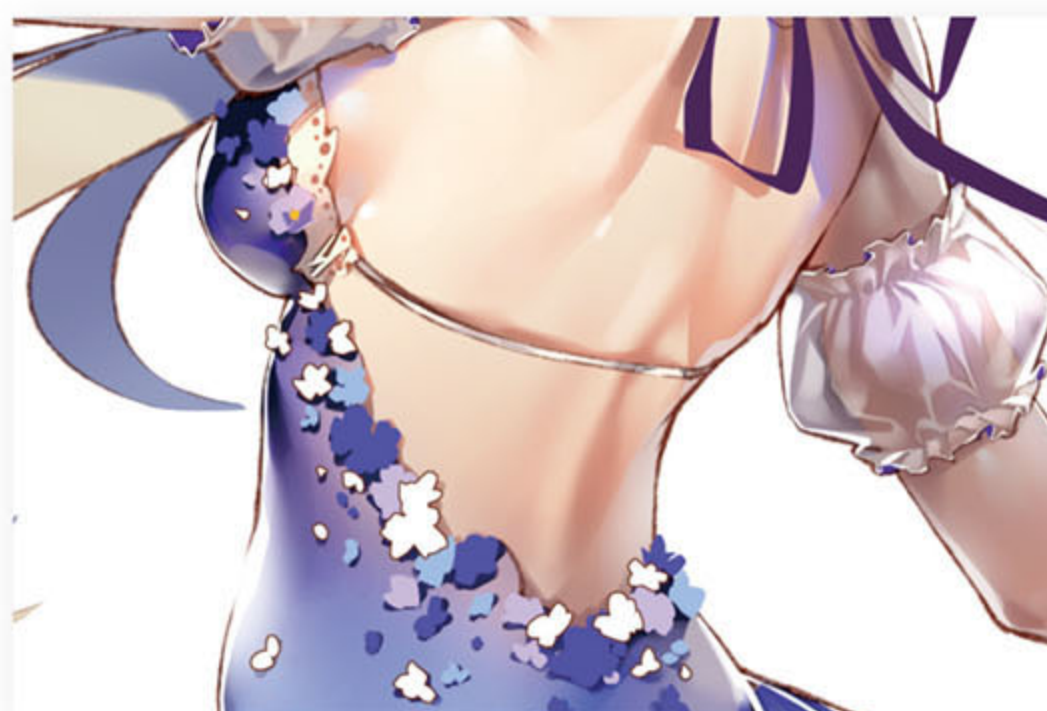
↓

袖の陰影を強めます

09

上半身にも反射光を描き込みました。

10

服に反射光を加えていきます。「clothes」レイヤーの上に、仮のレイヤーを作り（あとで「clothes」レイヤーと結合します）、肌色の陰影と同じくらいの色を選択して「エアブラシ」で塗り、不透明度を調整します。

新規レイヤーを作成。塗り終わったら結合します

「エアブラシ」の設定

全体を確認しながら好みに合わせて透明度を調整しましょう

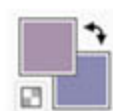
11

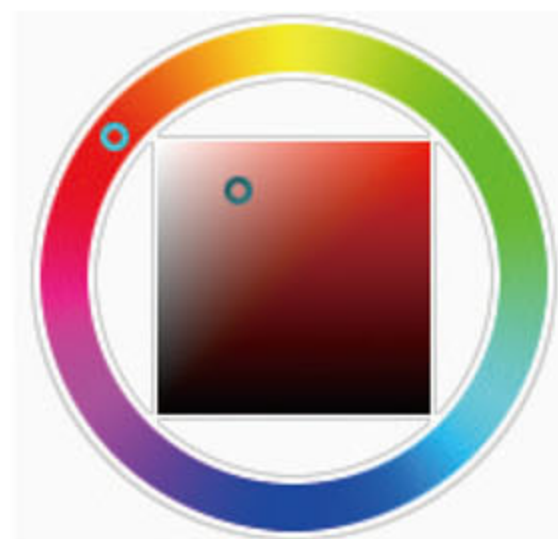
薄い灰色でスカートの上側にも反射光を付けます。ドレスの裾は肌色と紫色で透明感を表現しました。

→

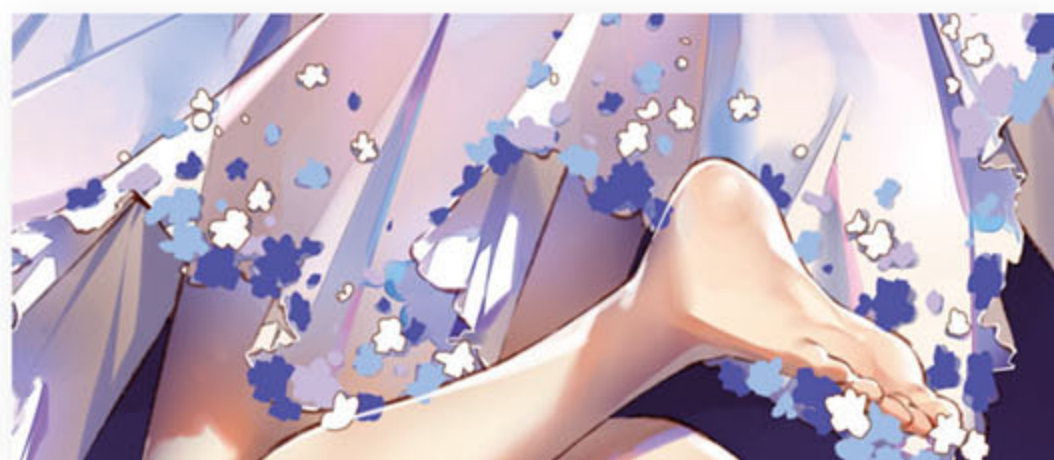
12

「clothes」レイヤーの上に新規レイヤー「c_skin」を作成します。このレイヤーに、肌の色とドレスの色を重ねて、スカートに肌が透ける表現をしていきます。先に肌の色を塗り、「不透明度保護」にチェックを入れてからドレスの色を塗り重ねていきます。

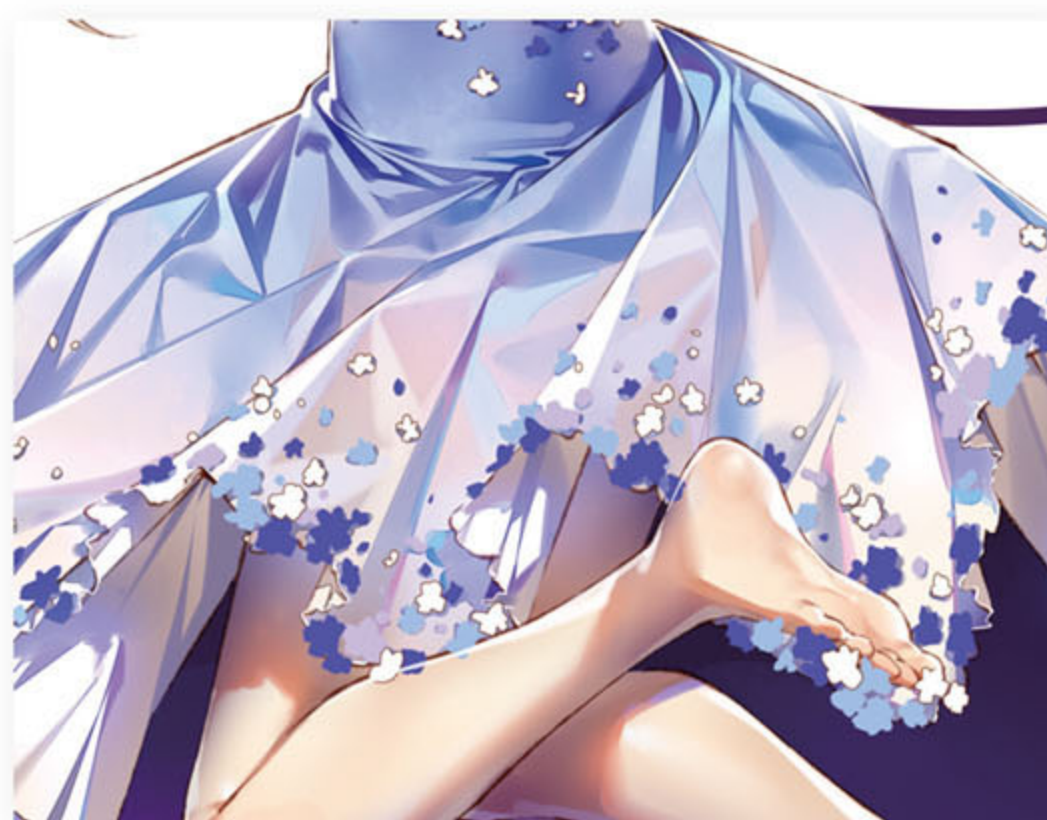
ドレスの色の設定

肌色の設定

「不透明度保護」にチェックをつけて青を塗り、透け感を表現します

肌色の透けを塗ります

13

「消しゴム」で中央を若干消し、肌色を薄くします。

14 同じレイヤーで、青系の薄い色を選択してシワを描画します。

通常
ブラシサイズ ×1.0 120.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 21
【通常の円形】 強さ 100
【テクスチャなし】 強さ 12
詳細設定
描画品質 1（速度優先）
輪郭の硬さ 0
最小濃度 0
最大濃度筆圧 100%
筆圧 硬⇔軟 50
筆圧：濃度 サイズ 混色

「筆」の設定

シワを描きます

15 新規レイヤー「e_reflected」を作成します。ドレスのスカートの裏地に、背景の紫色に合わせた濃い色を使って立体感を表現します。

「マーカー」の設定

新規レイヤー「e_reflected」を作成

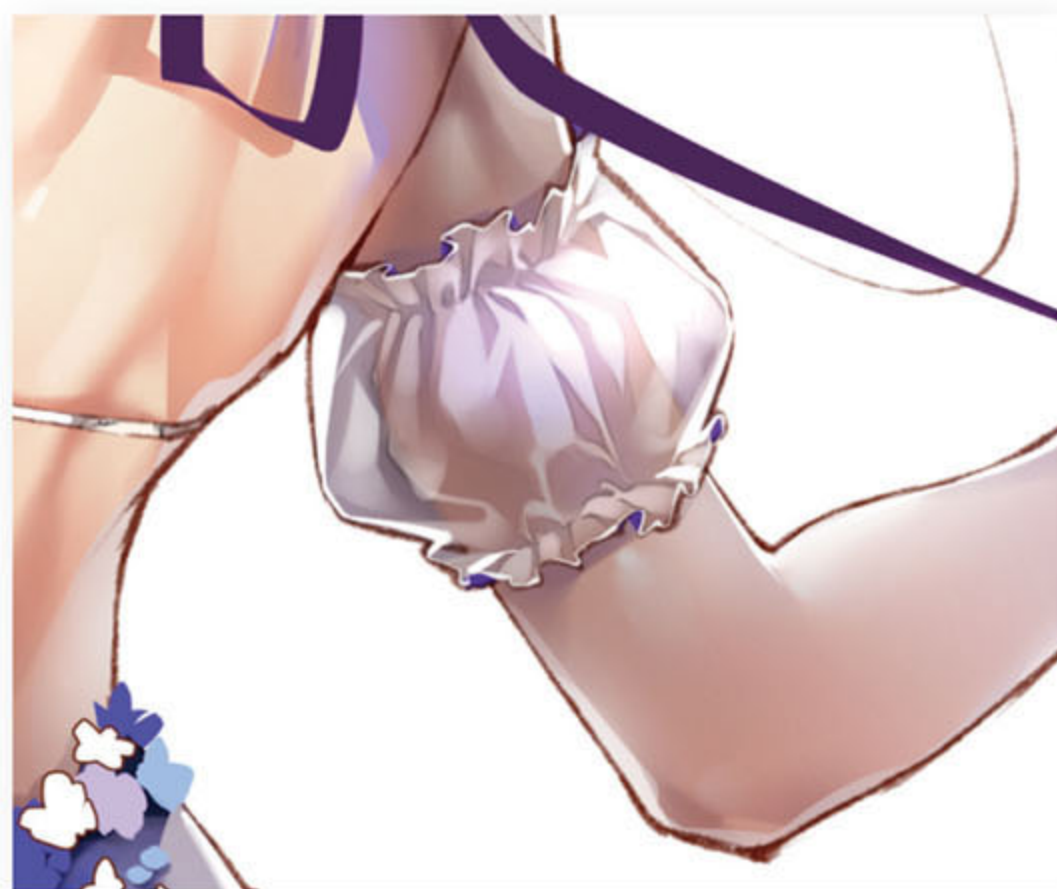
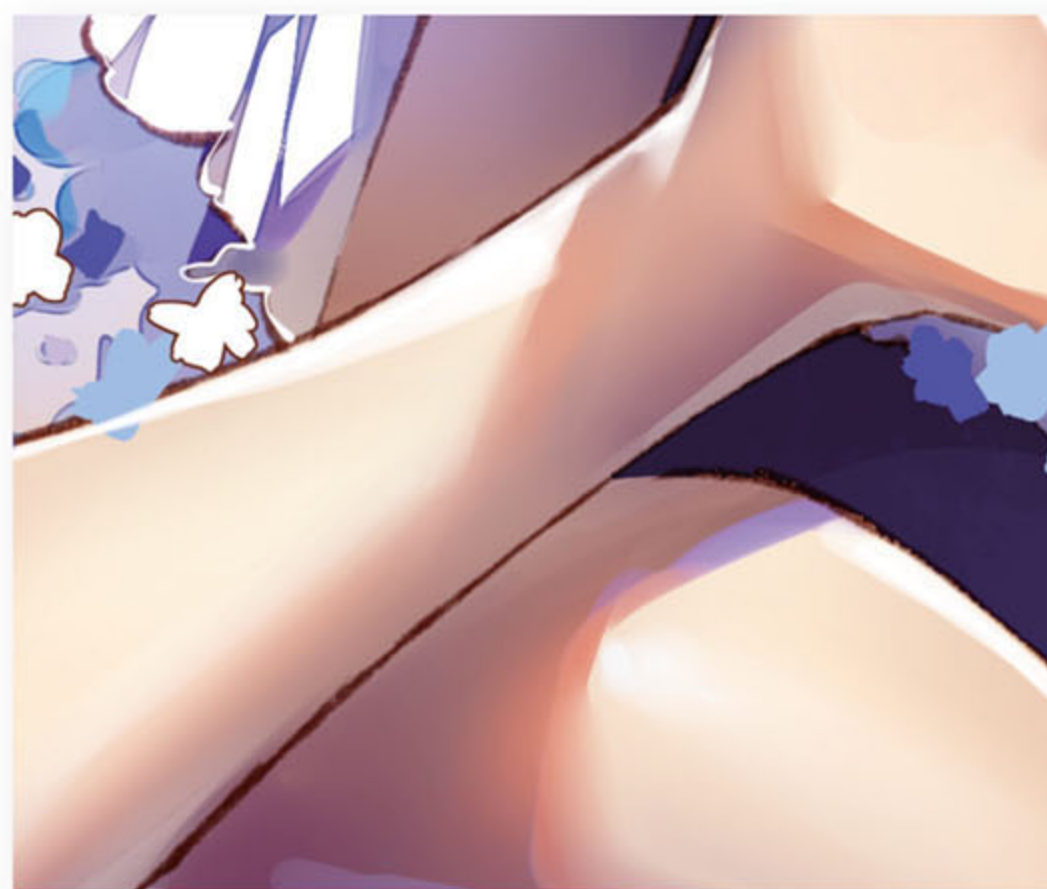
裏地に濃い色を重ね塗りします

16 全体を見て、背中を少し明るく調整しました。

1回目の調整作業

01

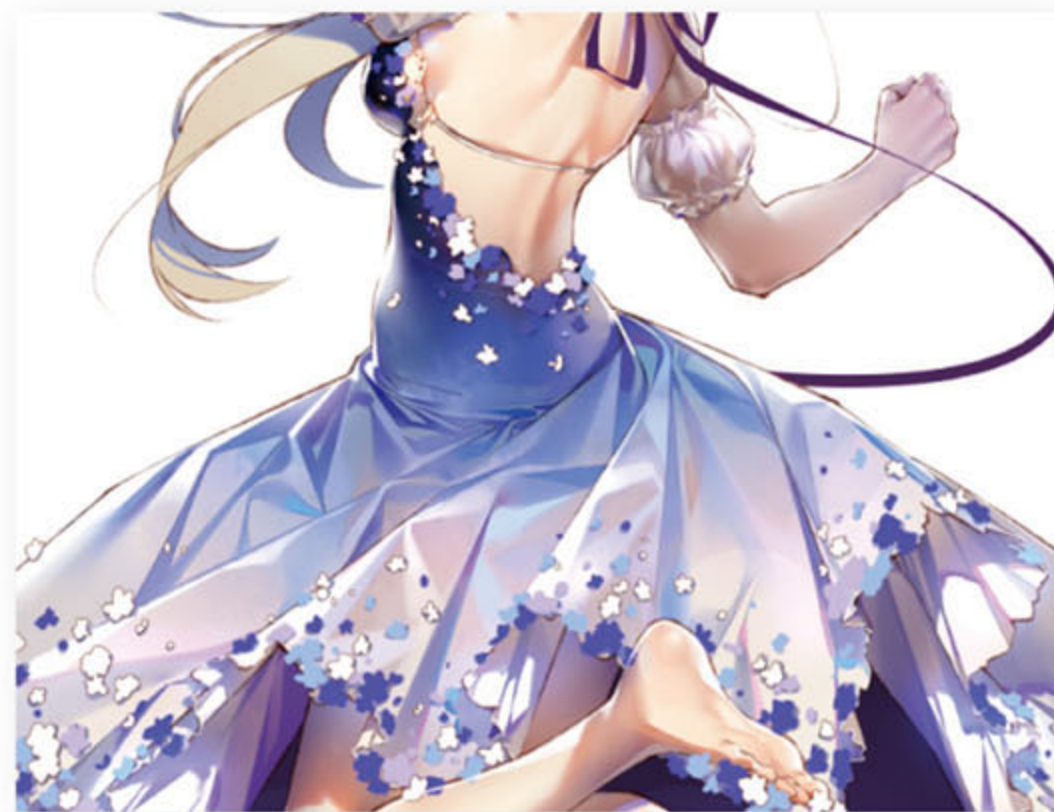
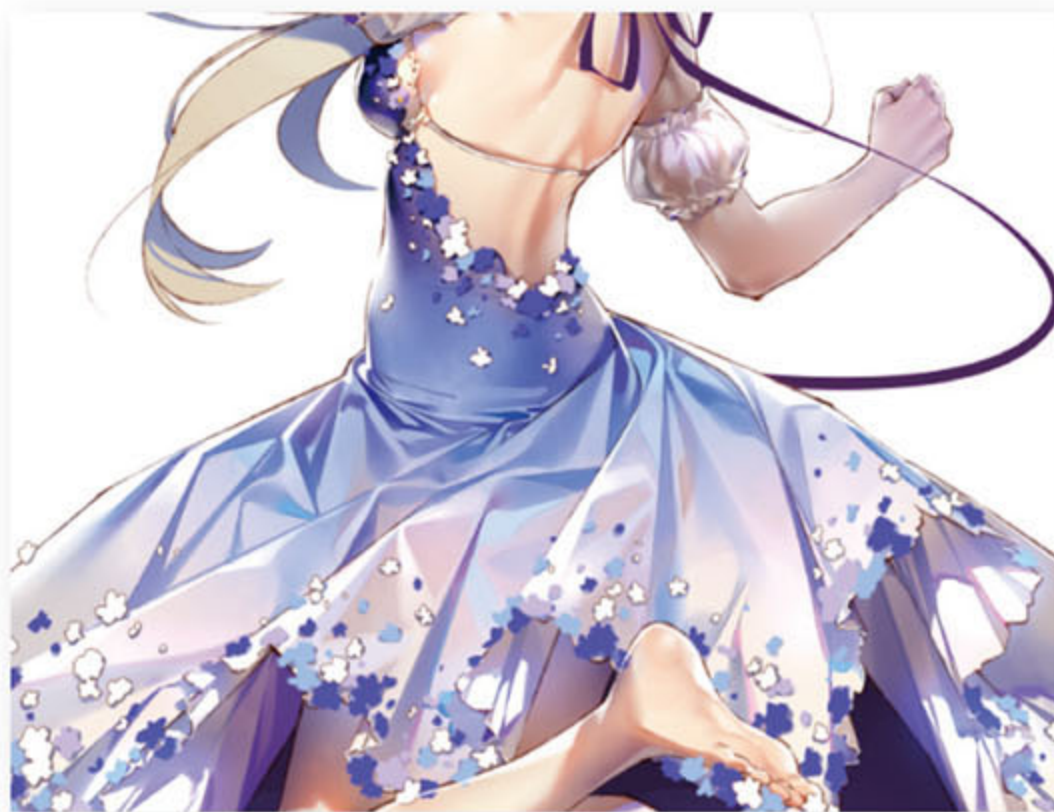
髪以外のパーツはほぼできあがったので、ここで少し修正していきます。出来が微妙な気になる部分を描き直していきます。

白色でプリーツにハイライトを追加しました

袖の青みを、彩度を下げて調整しました

足につけたハイライトを整えました

02

腰あたりにシワが足りない気がしたので描き込みます。

03 ドレスの色が少し薄いと感じたので、ドレスのレイヤー「clothes」を複製して合成モードを「陰影」にし、不透明度を調整します。

ドレスのレイヤーを複製後、「合成モード：陰影」「不透明度：32%」に設定しました

色が濃くなります

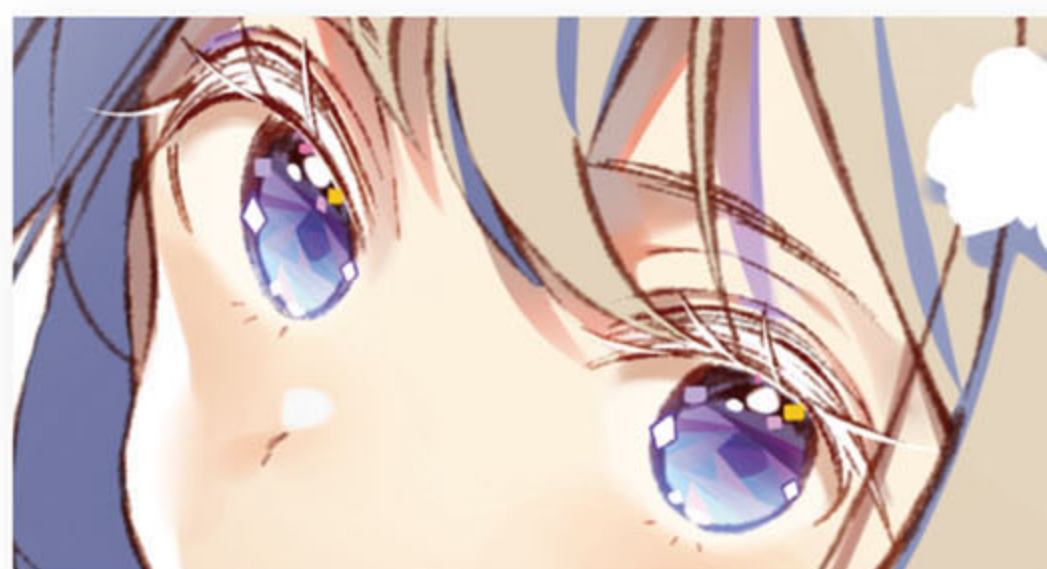
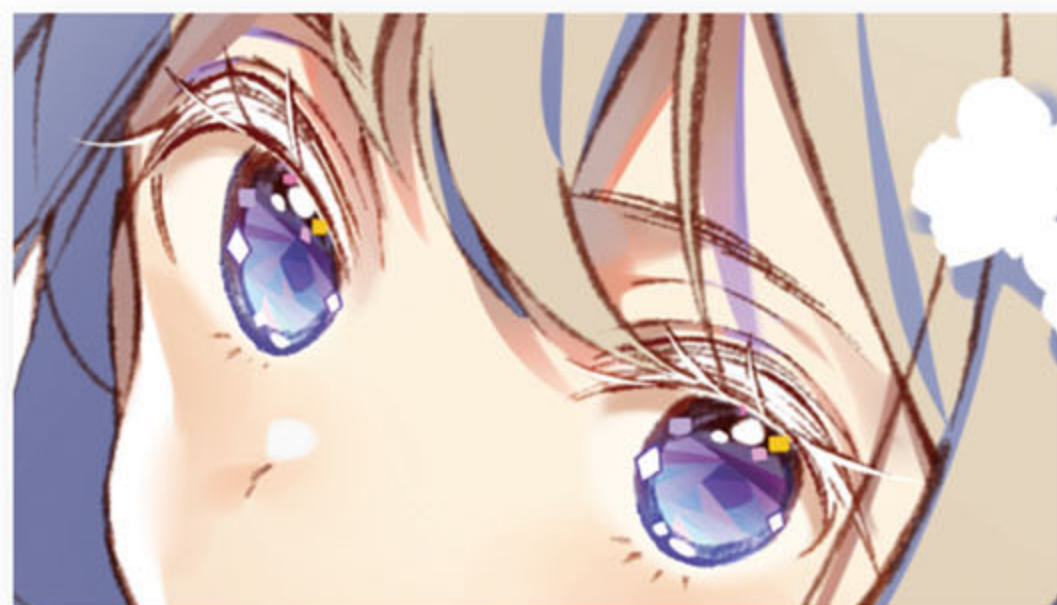
04 「contrast」レイヤーに移り、スカートの裾あたりに若干ハイライトを加えます。光が当たるところにはさらに強めにハイライトを塗りました。右腕の内側には反射光を加えています。

①「エアブラシ」でオレンジ色をのせていきます

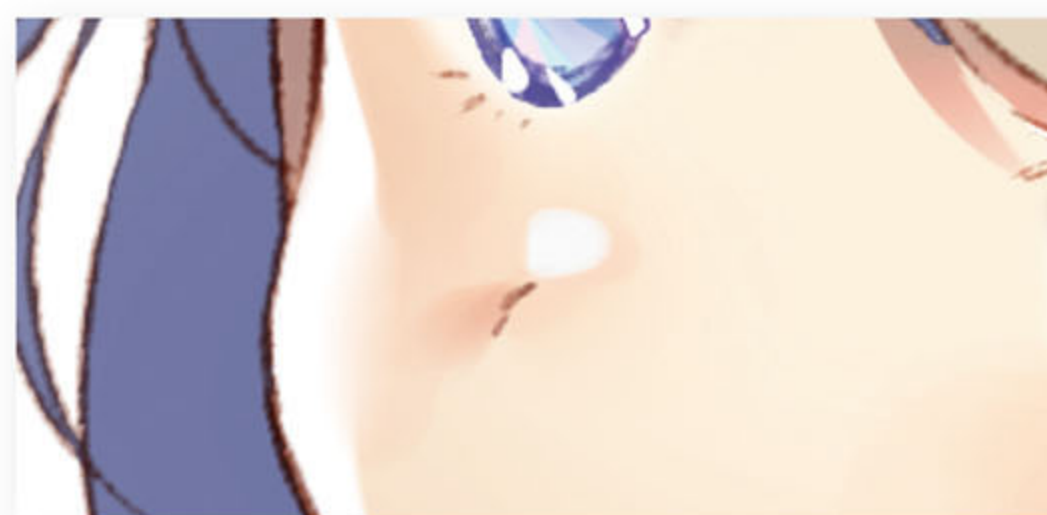
②裾部分が全体的に明るくなりました

③光が当たる部分に強めのハイライトを塗ります

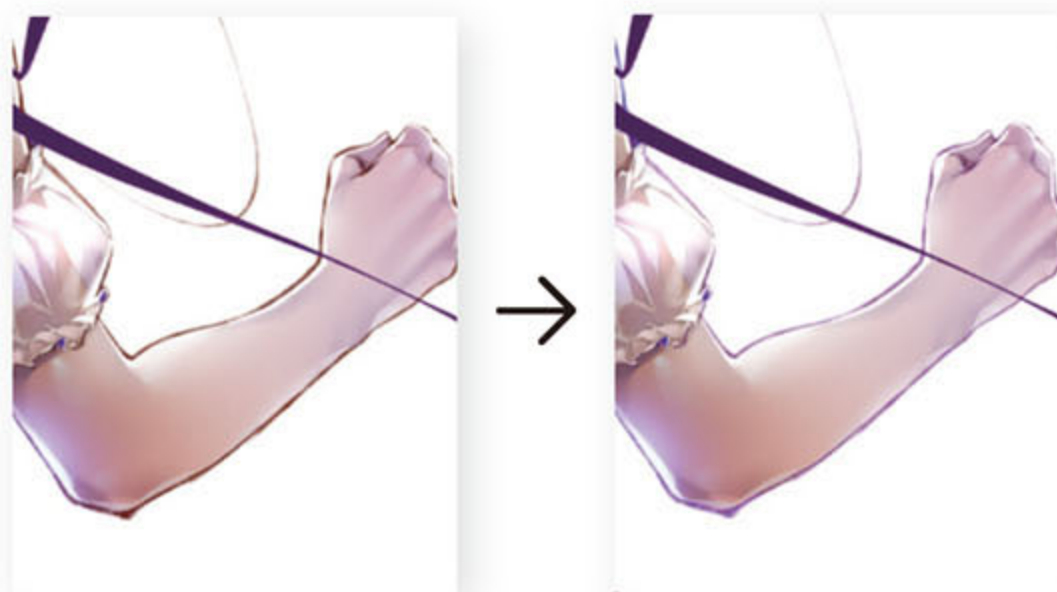
05

目の印象が少し弱いと感じたので、まつげの下にまつげと同じ色でハイライトを入れました。さらに「line」レイヤーに移って、瞳をもっと強調し、ハイライトの位置を若干変えました。

①上まつげにハイライトを入れます

②瞳や下まつげなどを強調しました

③瞳のハイライトに少し手を加えました

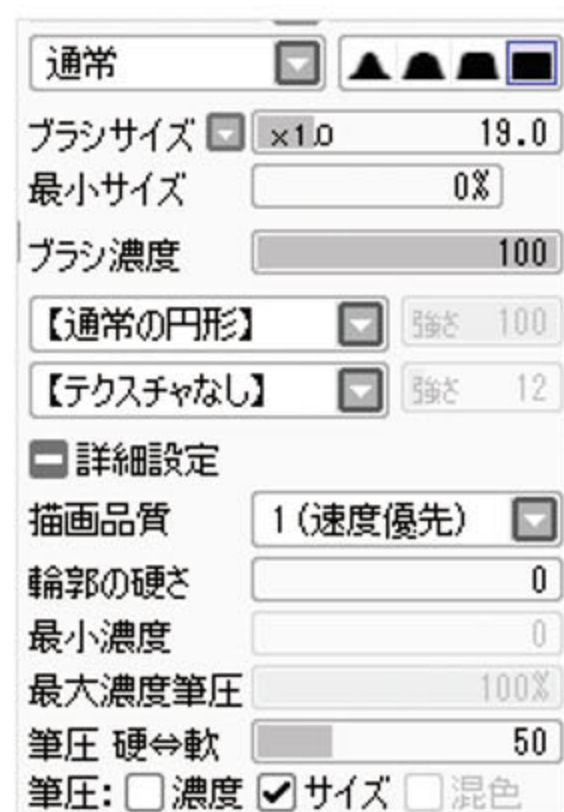
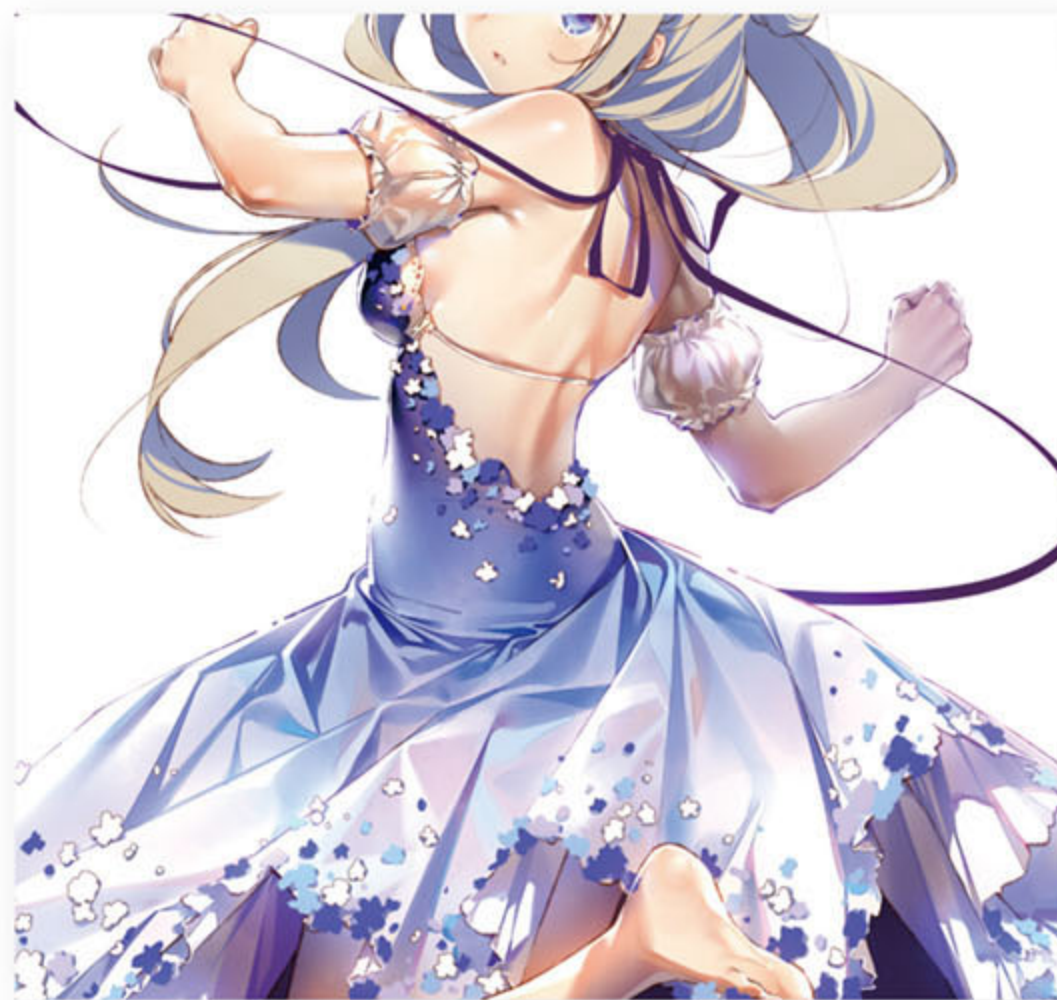
鼻の影の色をほんの少し濃くして、立体感を強めました。

06

「line」レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れます。線画の色より薄い色を使って「エアブラシ」で肌部分の線画に色を塗ります。スカートの線画は目立つ色を塗りました。

①「line」レイヤーに移り、「不透明度保護」にチェック

スカートの線画の色を一部ピンクに変えました

07 白で線画が切れているように表現します。この工程でキラキラ感を加えることができます。

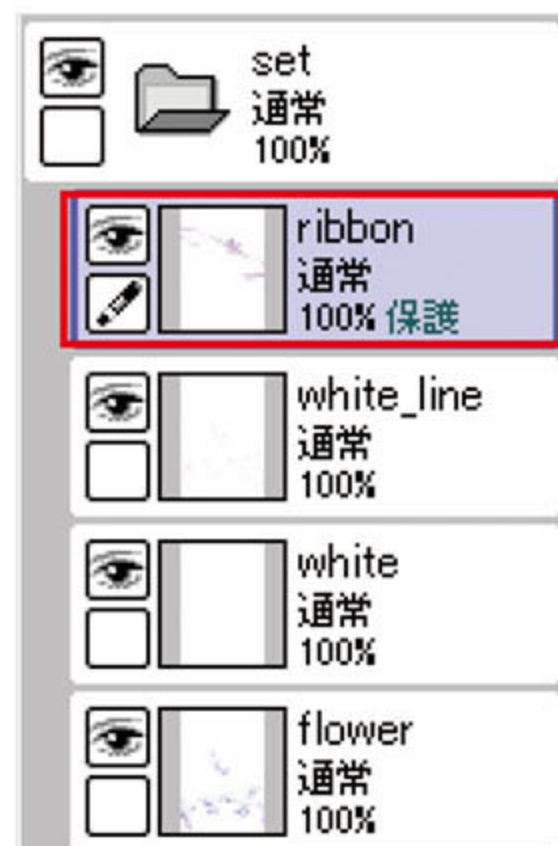
「筆」の設定

白で塗り、線画を途切れさせます

透明感が高まりました

08 下半身の色が上半身の色より濃く見えたので、「skin」レイヤーに移って「投げ縄」ツールで下半身を選択し、「色相・彩度」で色を調整しました。

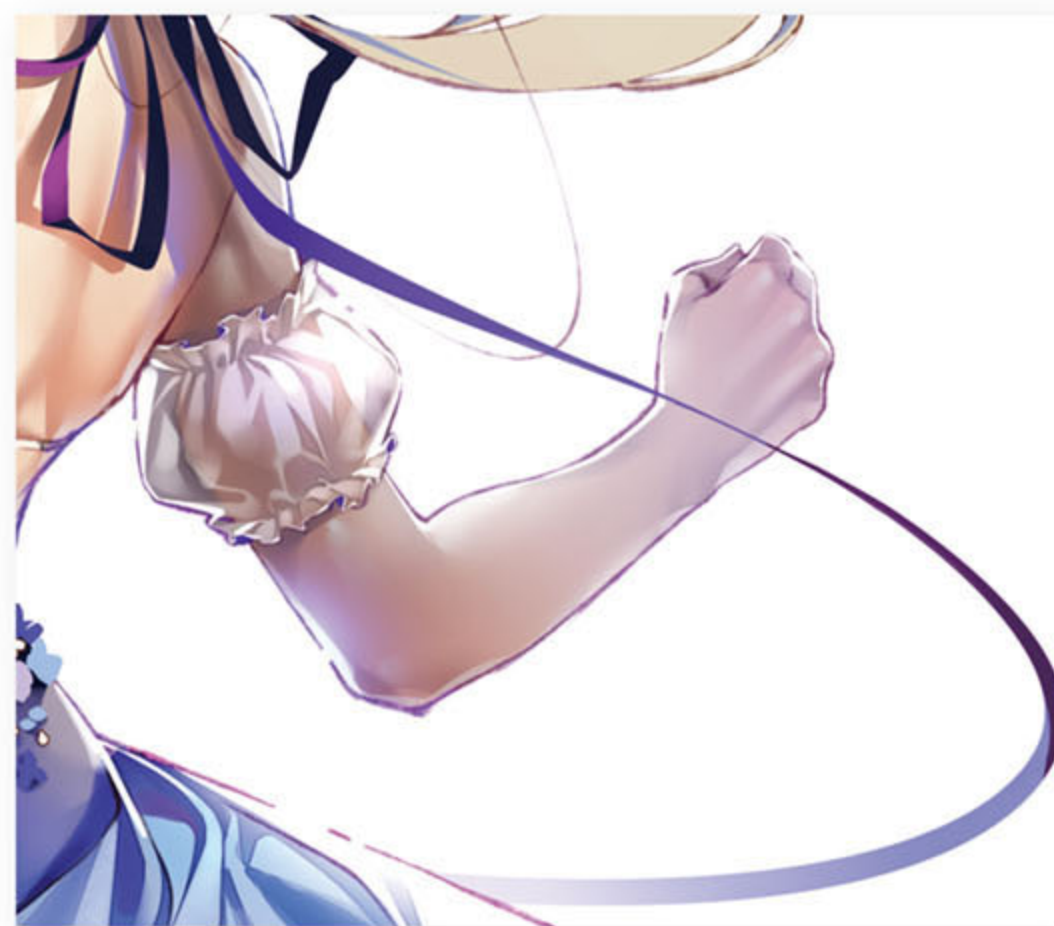
09 1回目の調整作業完了です。

リボンと花の仕上げ

01 リボンを仕上げていきます。レイヤーセット内の「ribbon」レイヤーに移ります。リボンの位置に応じて、色合いを調節しながら塗っていきます。

①「ribbon」レイヤーに移ります

②リボンより濃い色で塗ります

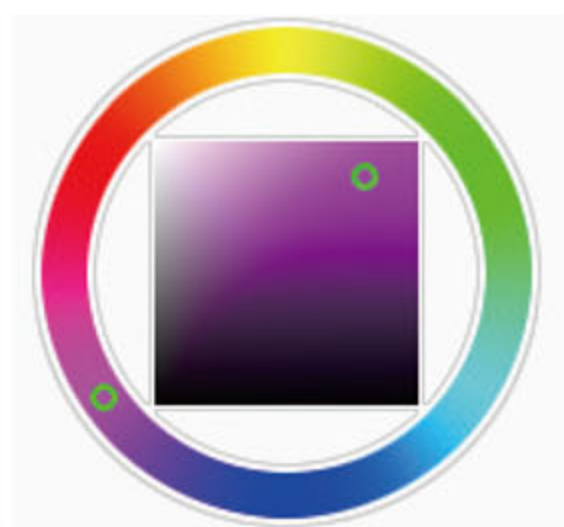
③なびかせてる部分は明るい色で塗りました

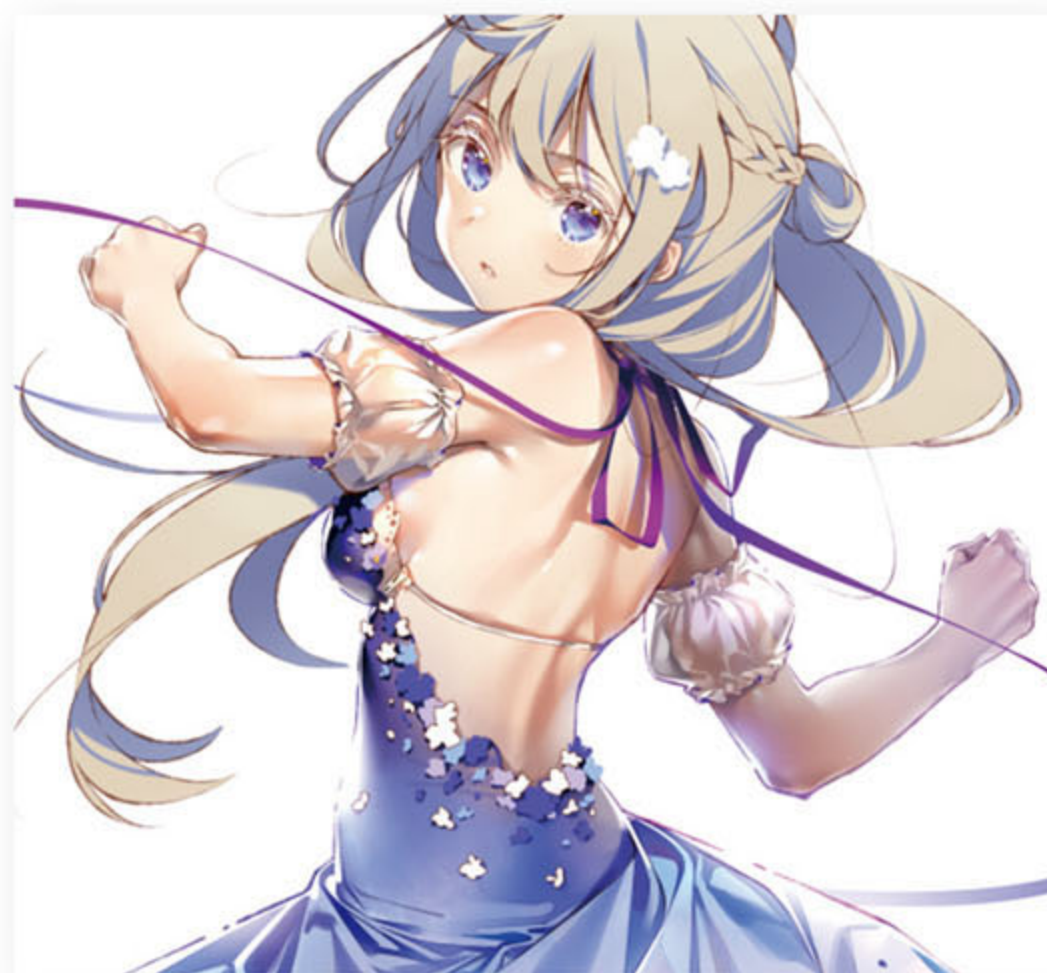
④光の当たっている部分の色を明るく塗ります

⑤背中の後ろで舞っているリボンは、青色で段々と色が薄くなるよう塗りました

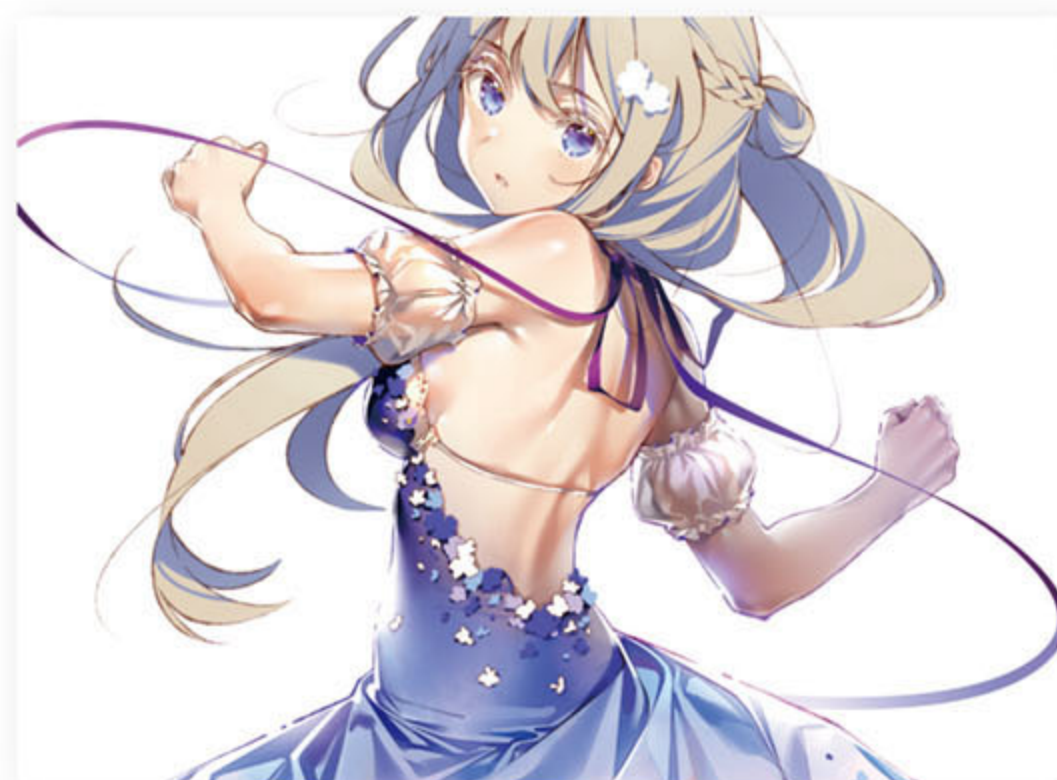
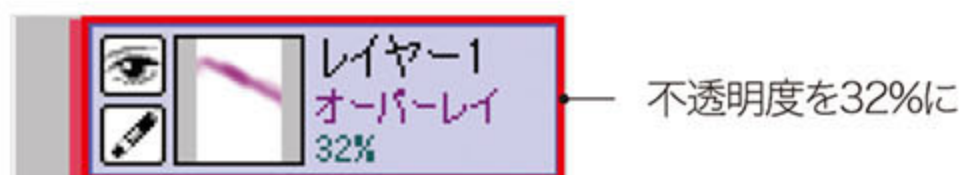
02

髪に隠れている部分も色を変えながらリボンの形を描画します。そのあと「エアブラシ」で反射光を付けます。

03

「ribbon」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、「オーバーレイ」に設定します。光の当たる部分に色を塗ったあと、「色相・彩度」と「不透明度」を調整して「ribbon」レイヤーと結合します。

色の設定

「オーバーレイ」で新規レイヤーを作成

「合成モード：オーバーレイ」に設定し、エアブラシでリボンを明るく塗ります

不透明度を32%に

「色相・彩度」で色を調整し、不透明度を調整します

04

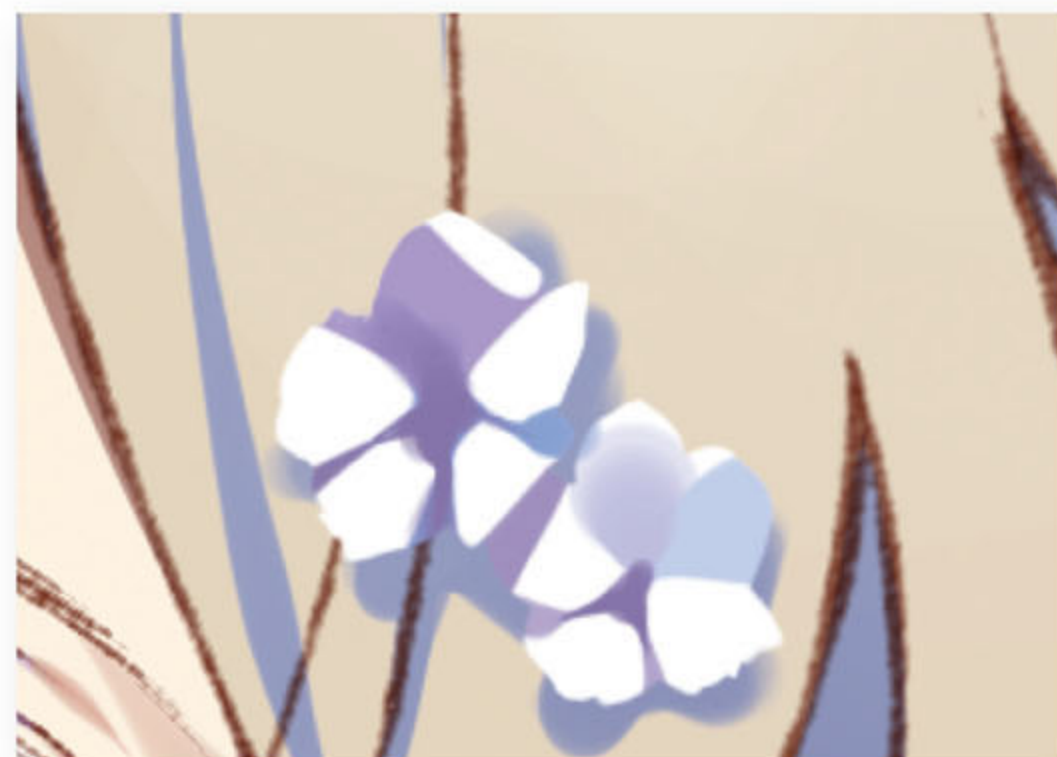
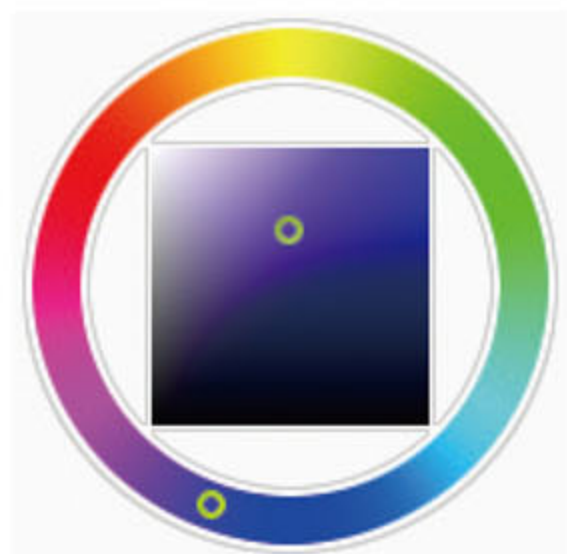
「white」レイヤーに移り、白い花の中に影を付けます。花を5個くらい描いておいて、コピー＆ペーストを繰り返しながら花を配置してもいいのですが、ここでは頑張ってひとつひとつに色を付けています。

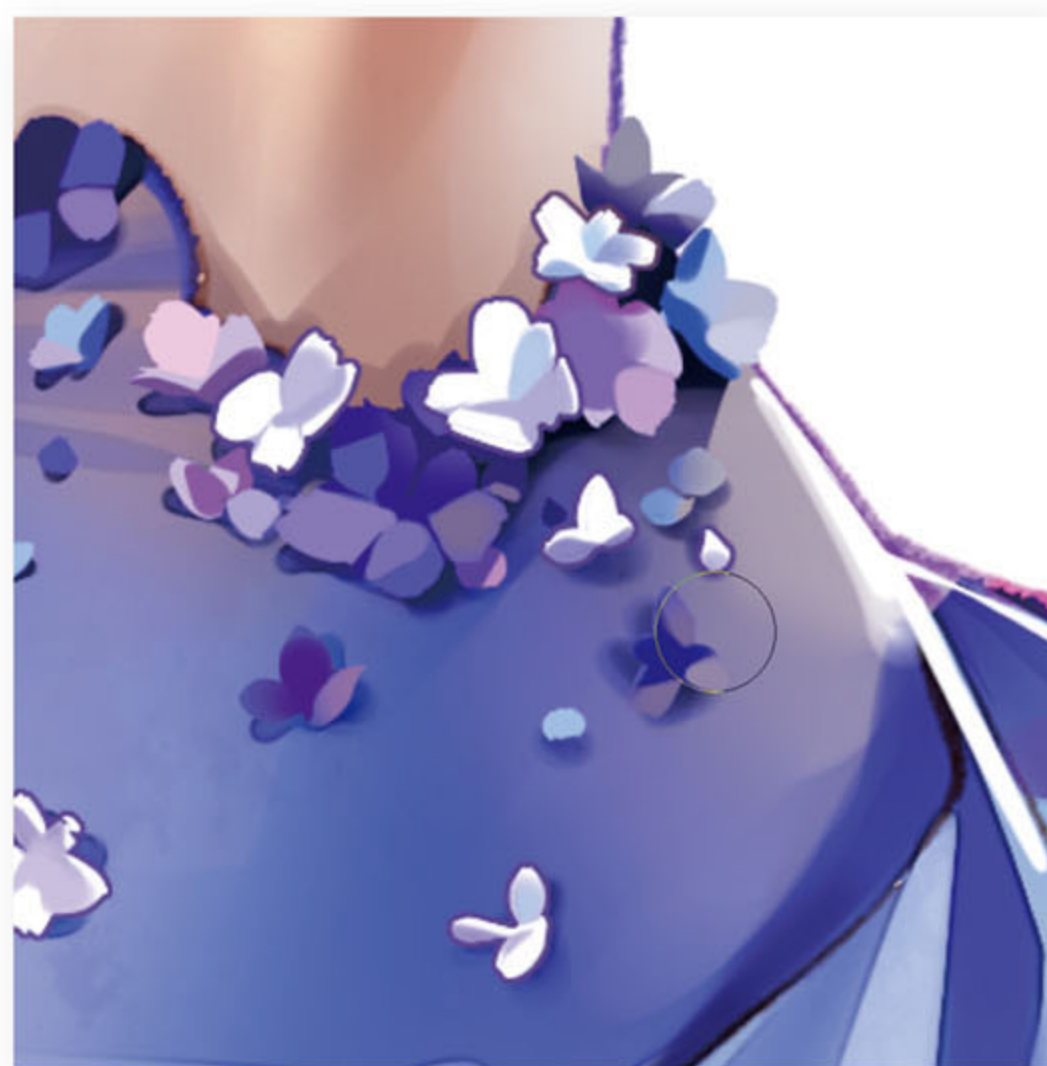
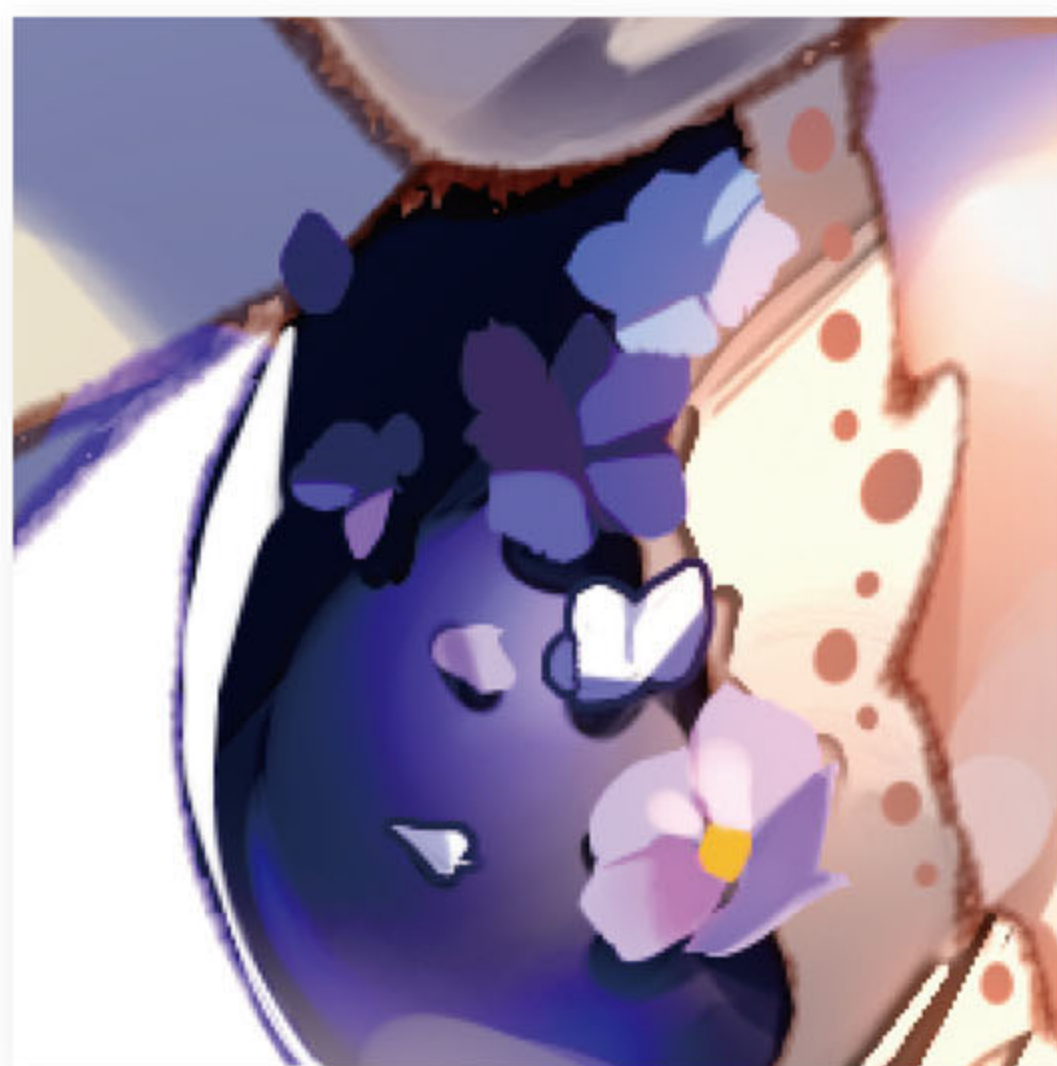
ブラシサイズ、ブラシ濃度を調整しながら塗っていきます

Chapter.01

Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

05 花の線画色を青系に変更して絵のバランスを取りました。

線画の色を青に変更

06 青色の花にも影を付けていきます。反射光の影響を受けている部分の花びらには、少し彩度を低くした色を混ぜながら描き込みます。

07 スカートの影が落ちる部分の明暗も忘れず描画します。

08 花のベースの色塗り完了です。

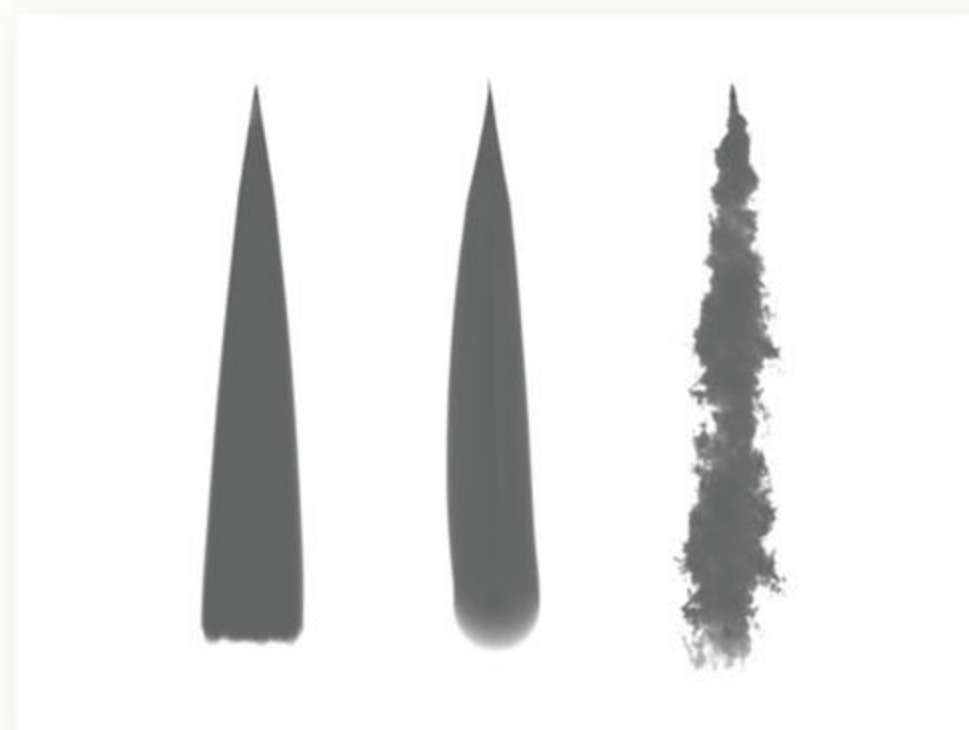
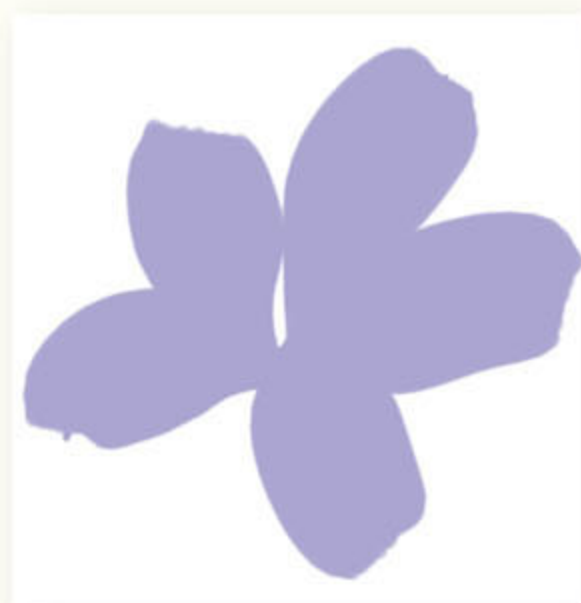
Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

TECHNIQUES

小さな花をかんたんに描く方法

ていねいに小さい飾りの花を描くと時間がかかりすぎるので、適当に綺麗で、縮小したらそれっぽくなる花の描き方を紹介します。
図のようにブラシを設定します。私は普段、花や葉は「平筆」で描いています。SAIにデフォルトで登録されている形状です。

通常
ブラシサイズ ×1.0 55.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 95
平筆 強さ 100
【テクスチャなし】 強さ 95

「筆」の設定

左：平筆ぶらし
中央：基本（通常の円形）ブラシ
右：にじみブラシ

①花びらを5枚描きます。花びらを描いたレイヤーを「不透明度保護」します。

②花びらの色を変えます。花のメインカラーからあまり離れていない色を選択して塗りましょう。

③ブラシの形状を基本の「通常の円形」に戻して、花から落ちる影を適当に描き込みます。

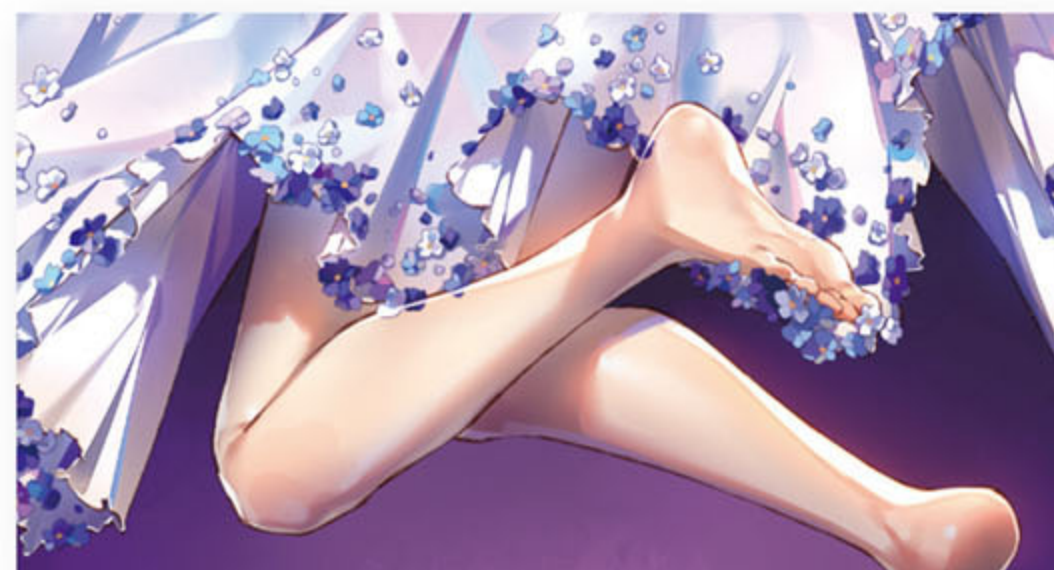
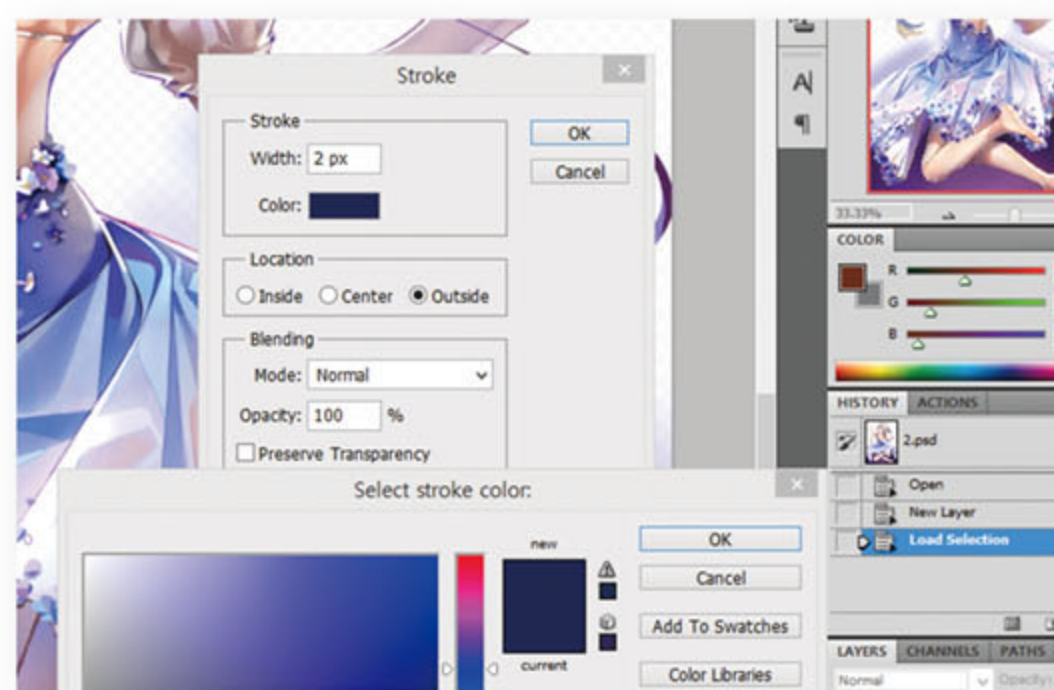
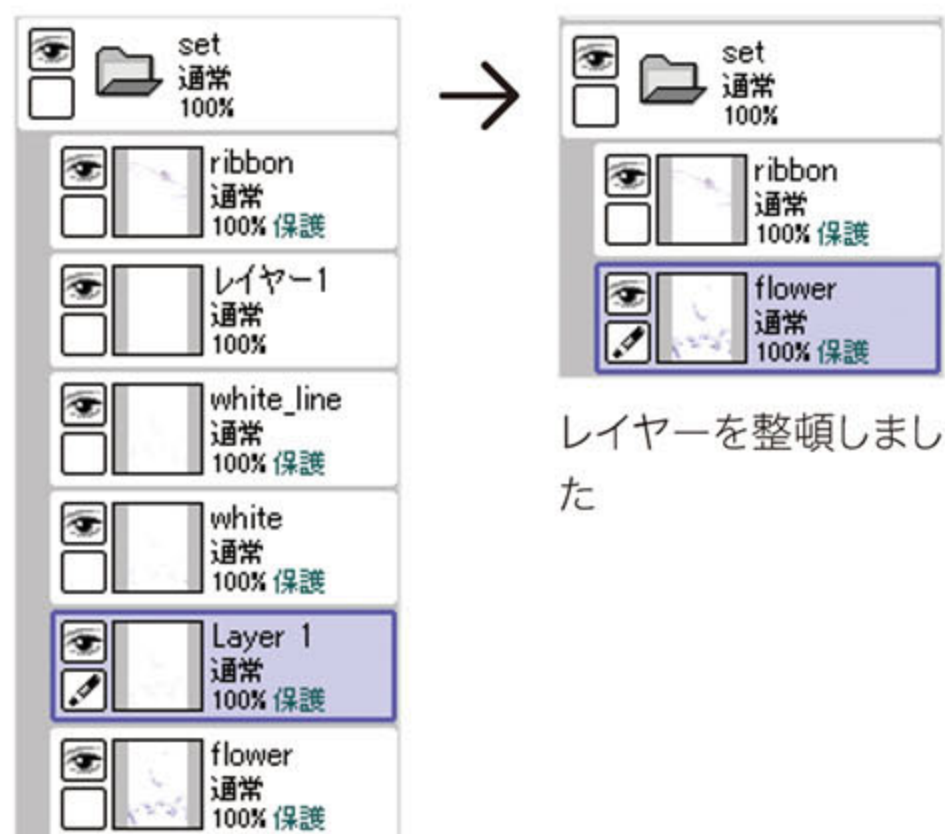
④光源の位置によって影をつける部分に差がありますが、今回は一番前に出ている花びら2枚に陰影を描きました。花の先に元の色を少し残してください。

⑤「ぼかし」を使って簡単なグラデーションを付け、立体感を出します。

⑥真ん中に黄色で柱頭を描き込みます。今回のイラストは花の量がすごく多かったので、全部こんな感じで適当に描きました。

09

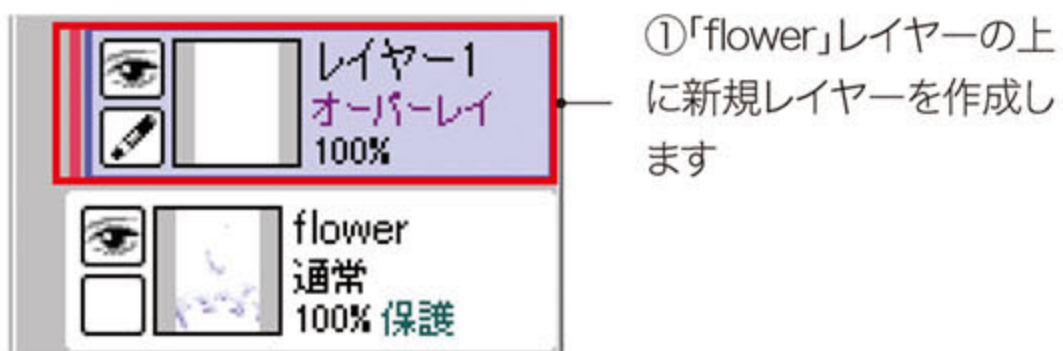
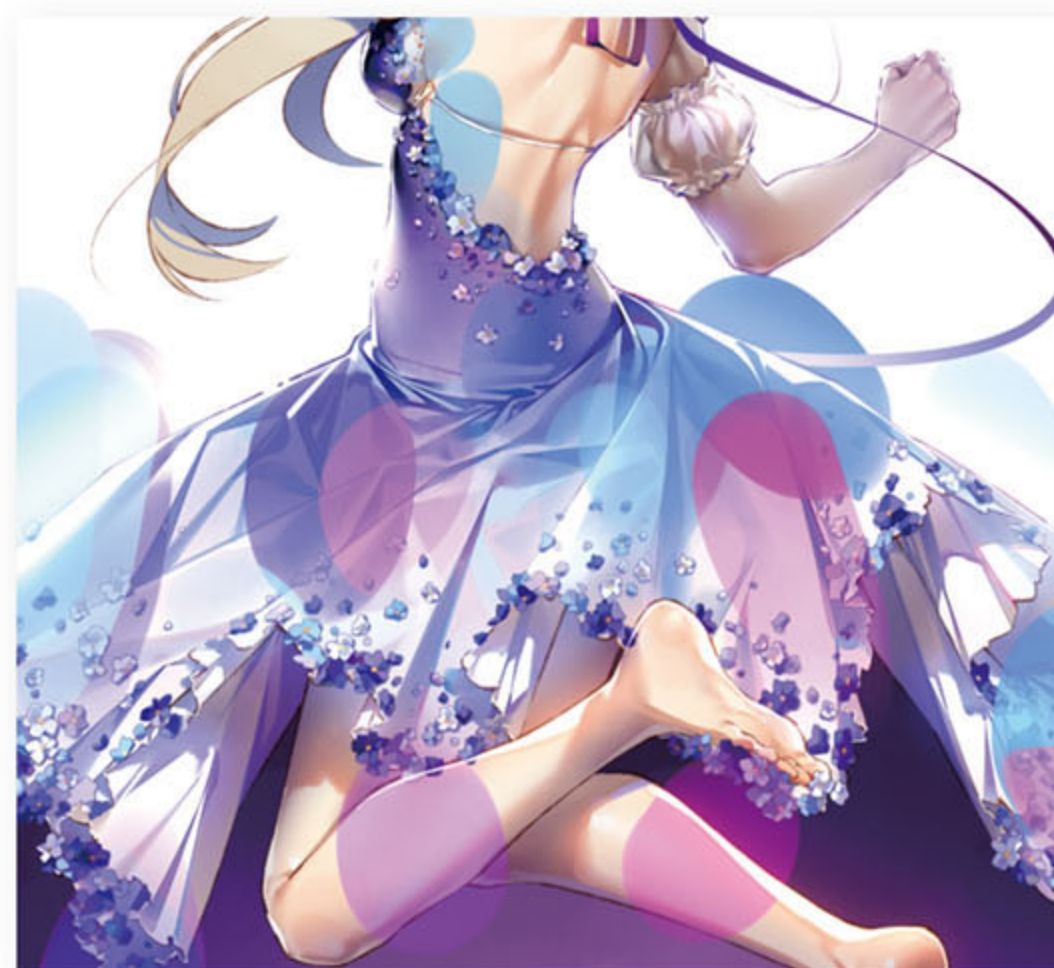
花を鮮やかに仕上げていきます。Photoshopに切り替え、40ページで解説したやり方で花のアウトラインを作り出します。SAIに戻り、花のレイヤーを全部結合してレイヤーの枚数を減らします。

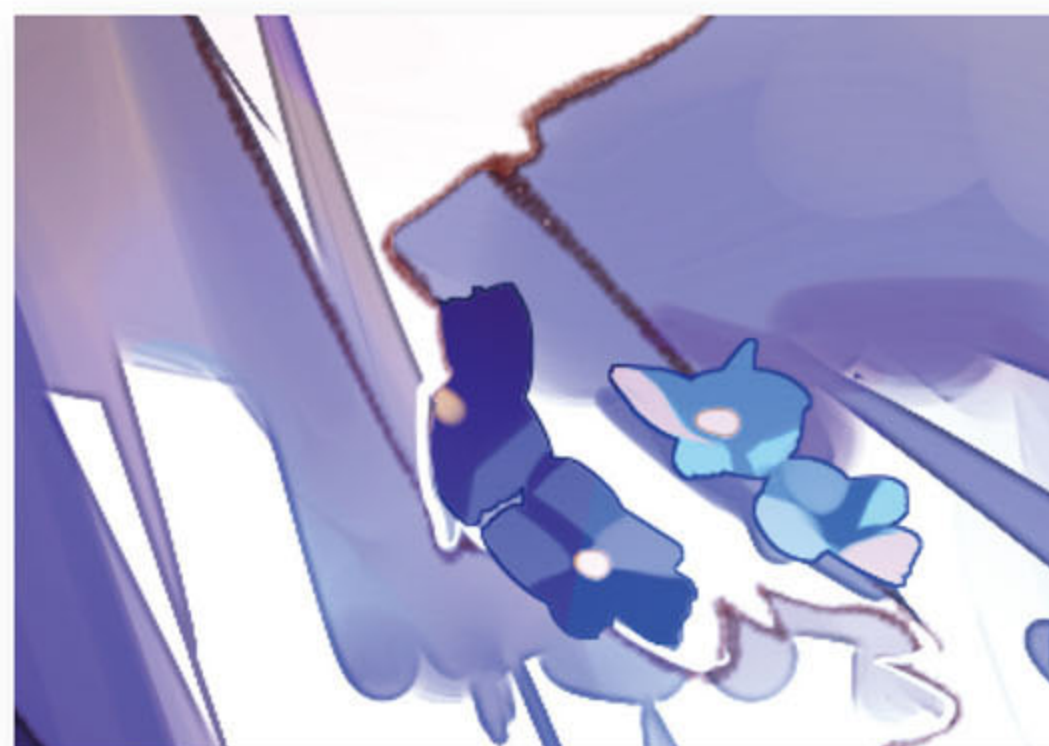
レイヤーを整頓しました

②青い花にアウトラインが引かれました

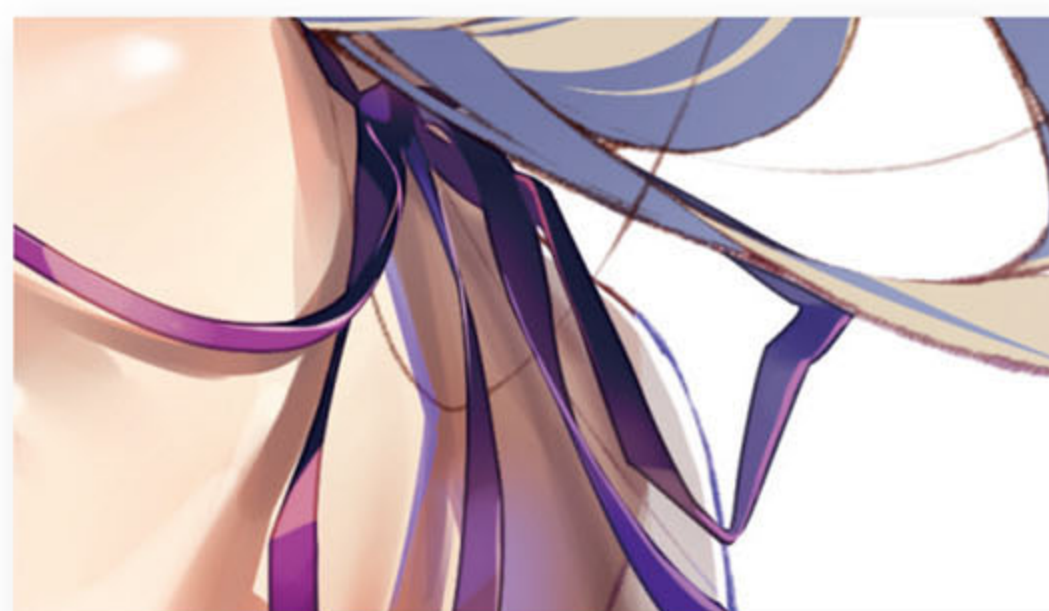
10

花をもっとカラフルに見せるために、オーバーレイで色を加えます。合成モード「オーバーレイ」で新規レイヤーを作り、「マーカー」で塗ります。

①「flower」レイヤーの上に新規レイヤーを作成します

②「マーカー」の設定

③「flower」レイヤーと結合しました。

どのように色を塗ったのかがわかりやすいように表示してみました（クリッピングを解除して、「合成モード：通常」で表示）

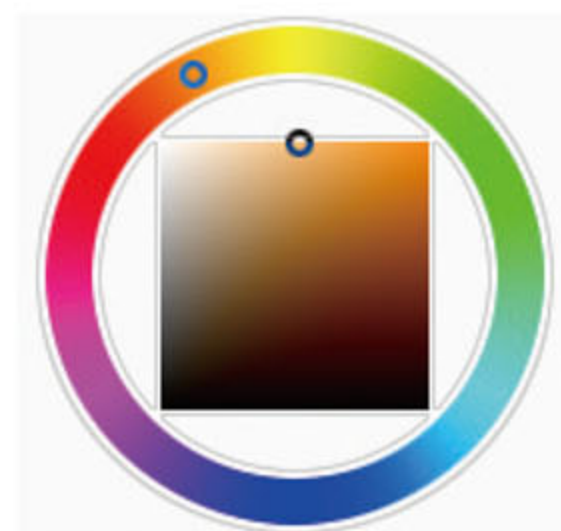
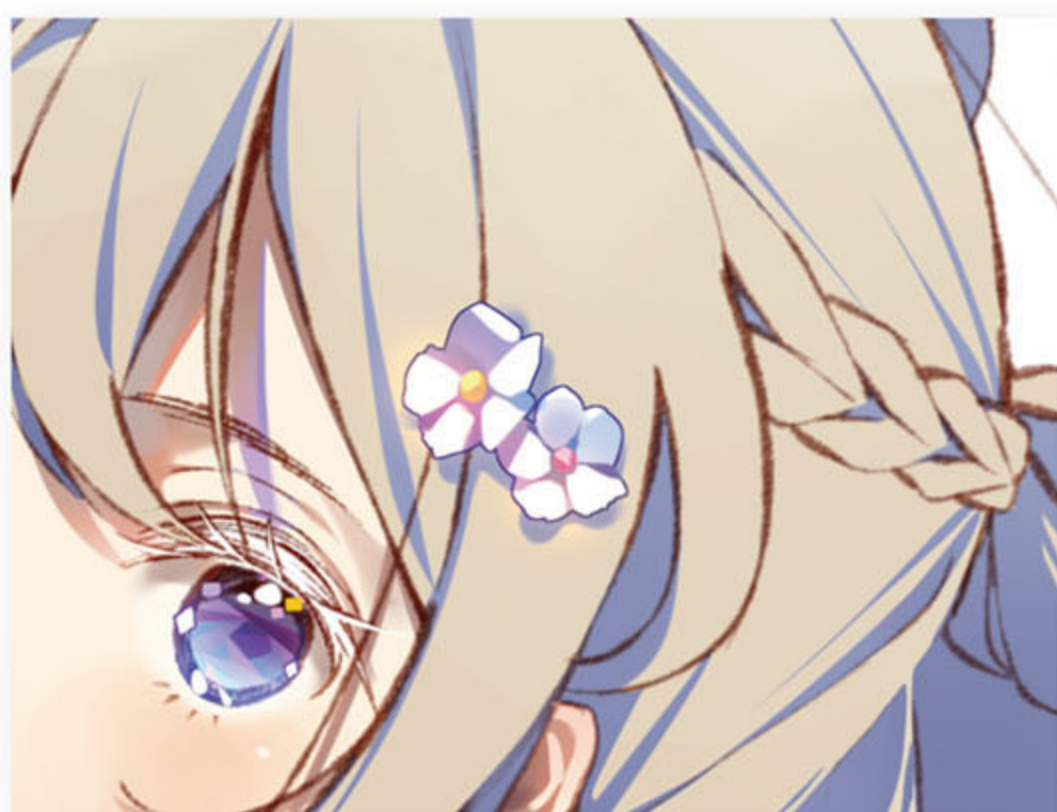
11 はみ出していた花を「消しゴム」で細かく消します。

12 花の完成です。量が多く、色もたくさん使ったので、この作業だけで3時間かかりました……

13 微調整を加えていきます。「ribbon」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、リボンにもう少しハイライトを加えます。その後、「ribbon」レイヤーと統合します。

①リボンのふちにハイライトを加えます

②さらに明るい色を塗り重ねます

14 ドレスのハイライトはやりすぎたと思い、「消しゴム」で少し消しました。

「消しゴム」でハイライトを少し消しました

15 花の光が当たる部分に、「エアブラシ」でオレンジのハイライトを塗りました。

色の設定

「エアブラシ」の設定

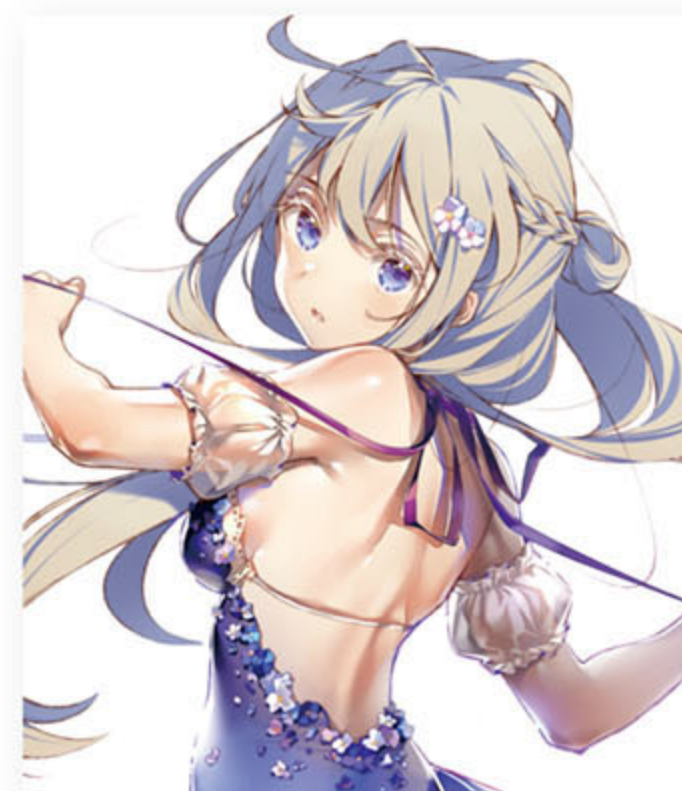
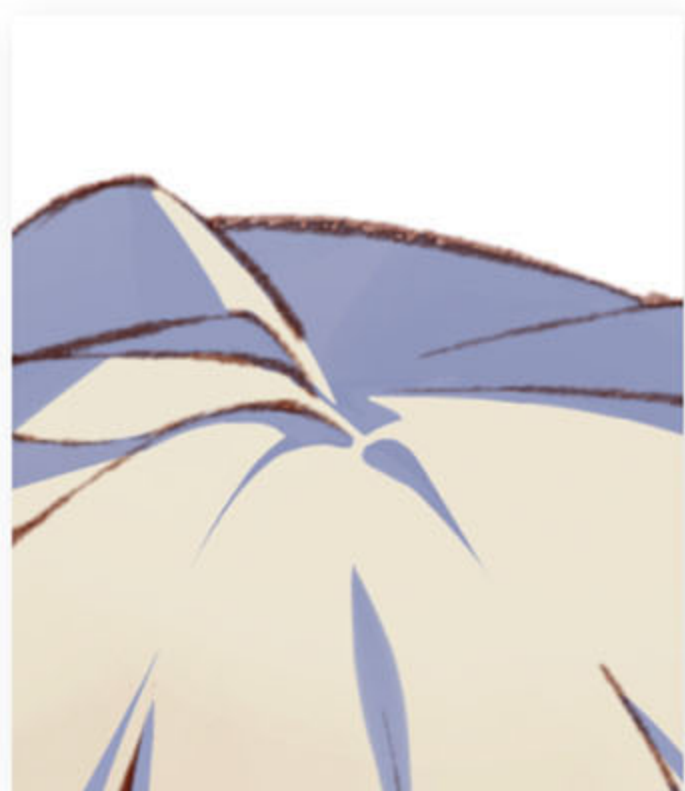
16 リボンと花の色塗り作業完了です。
花に色を塗る前に比べると、ドレスが
より豊かに見えます。

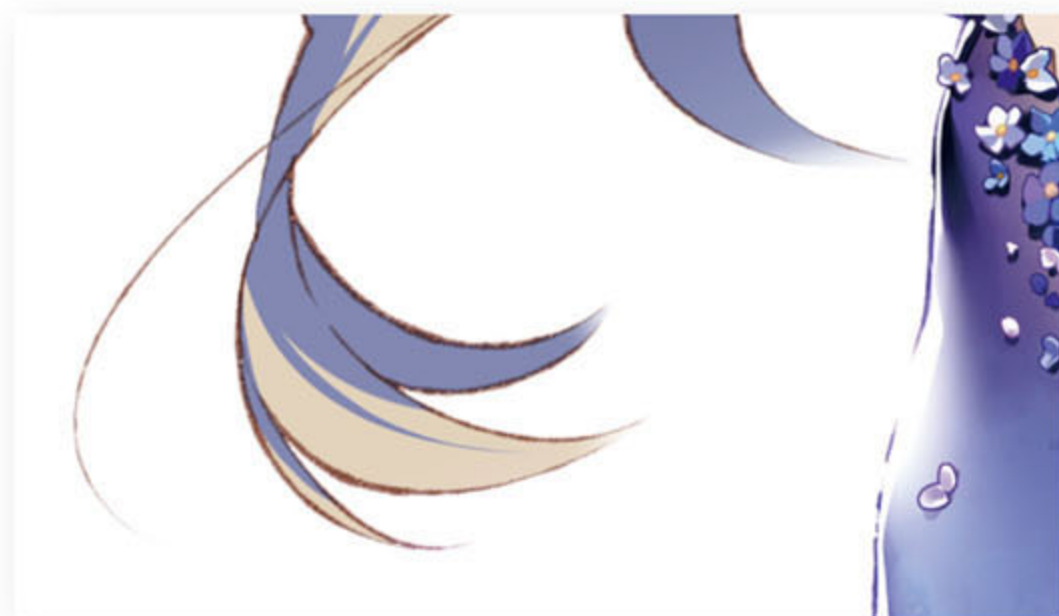
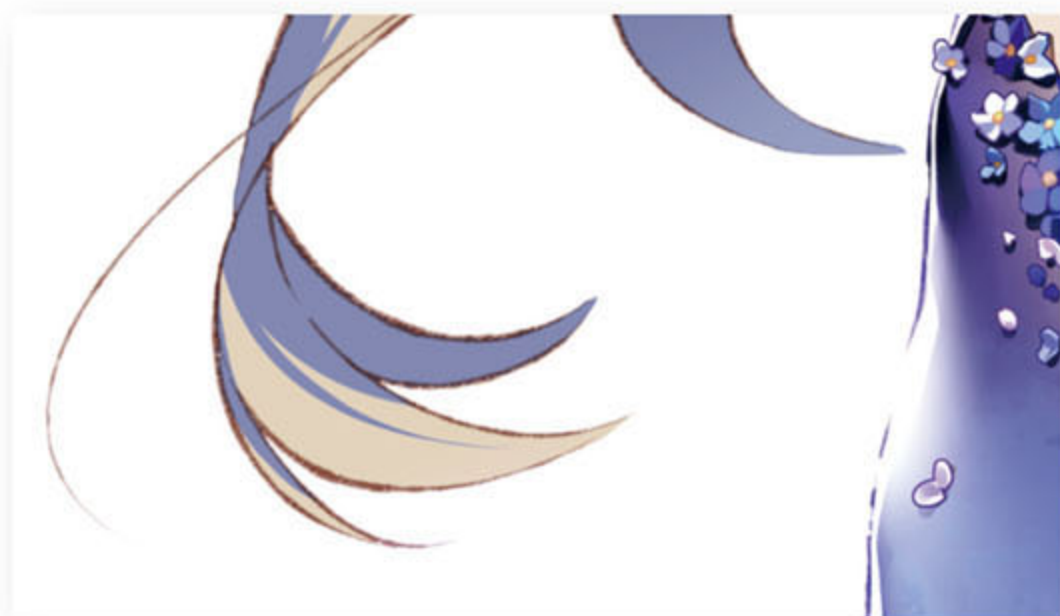
髪の仕上げ

01 色塗りの最終作業です。髪を仕上げていきます。個人的に髪は綺麗に塗れる自信がなくて、いつも最後に作業しています。まず先に、肌の影に付け忘れていた「水彩境界」効果を入れます。

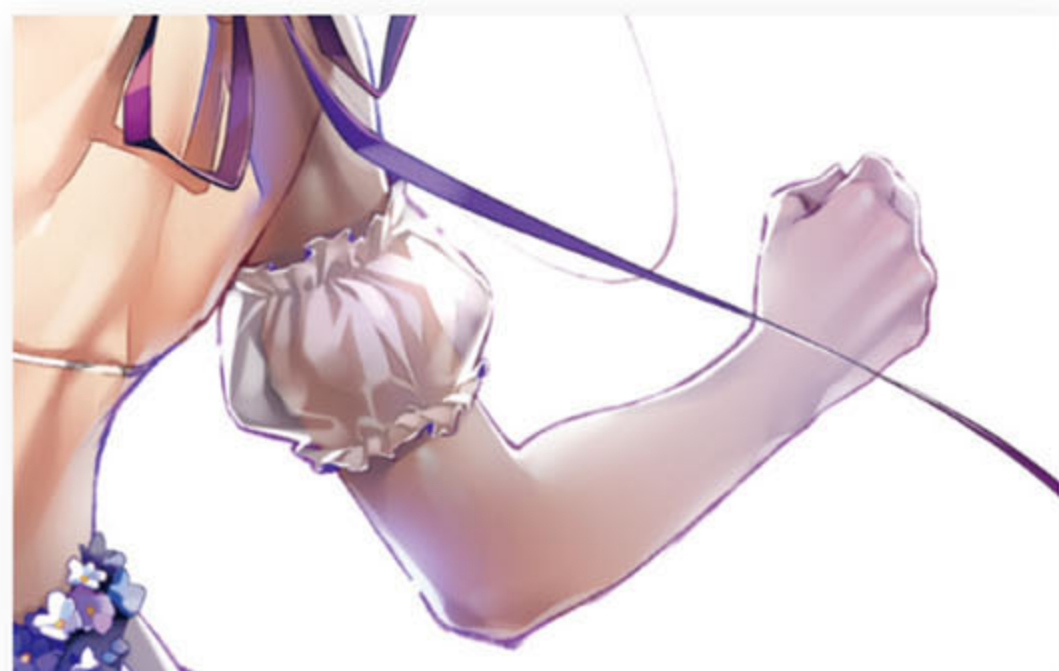
→

影の境界線がはっきりしました

02 以前の工程で影をざっくり描画していたので、「消しゴム」で消しながら細かく修正していきます。

03 毛先は「消しゴム」ツールで消して、背景が透けて見えるようにします。

→

「消しゴム」ツールで毛先を消します

04 全体を確認して、明度を少し明るく調整しました（+5）。

05 1段階目の影の修正が終わったので、「水彩境界」効果を入れます。

06

髪の色より若干濃い色を選択します。1段階目の影の流れに沿って、「マーカー」で塗っていきます。

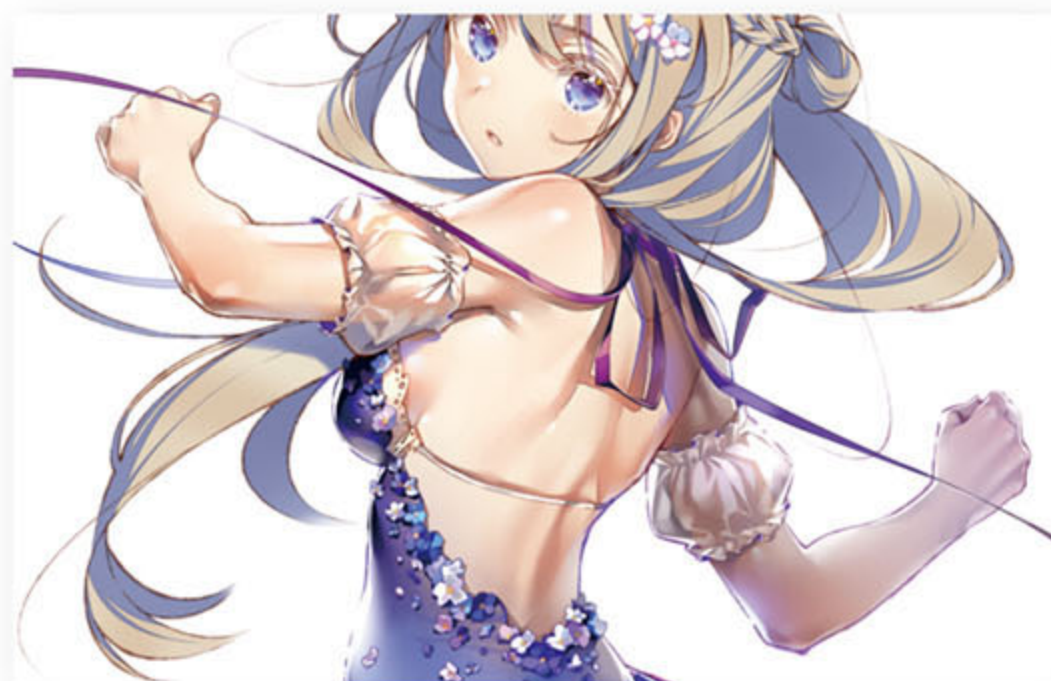
①影の流れに沿って塗ります

「マーカー」の設定

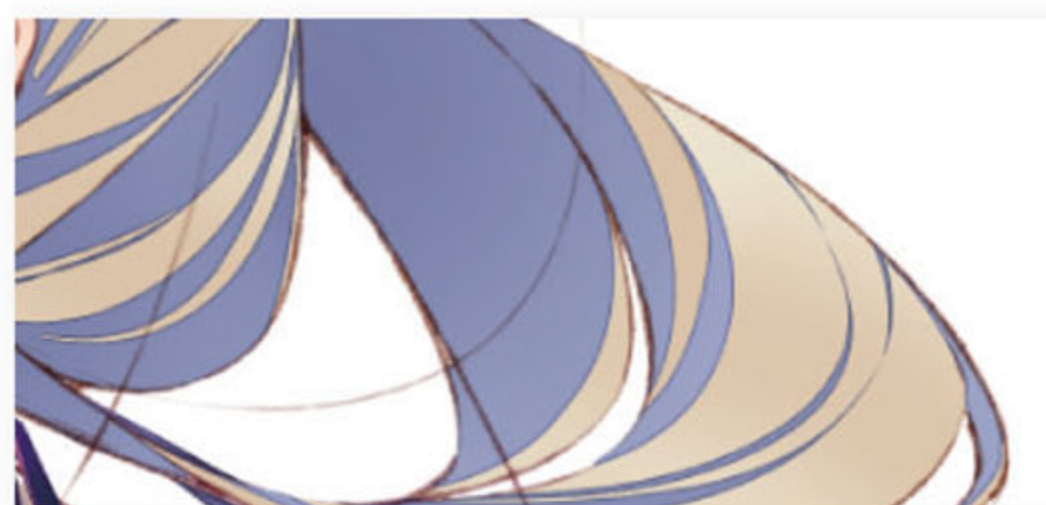
②ブラシサイズを変えながら塗っていきます

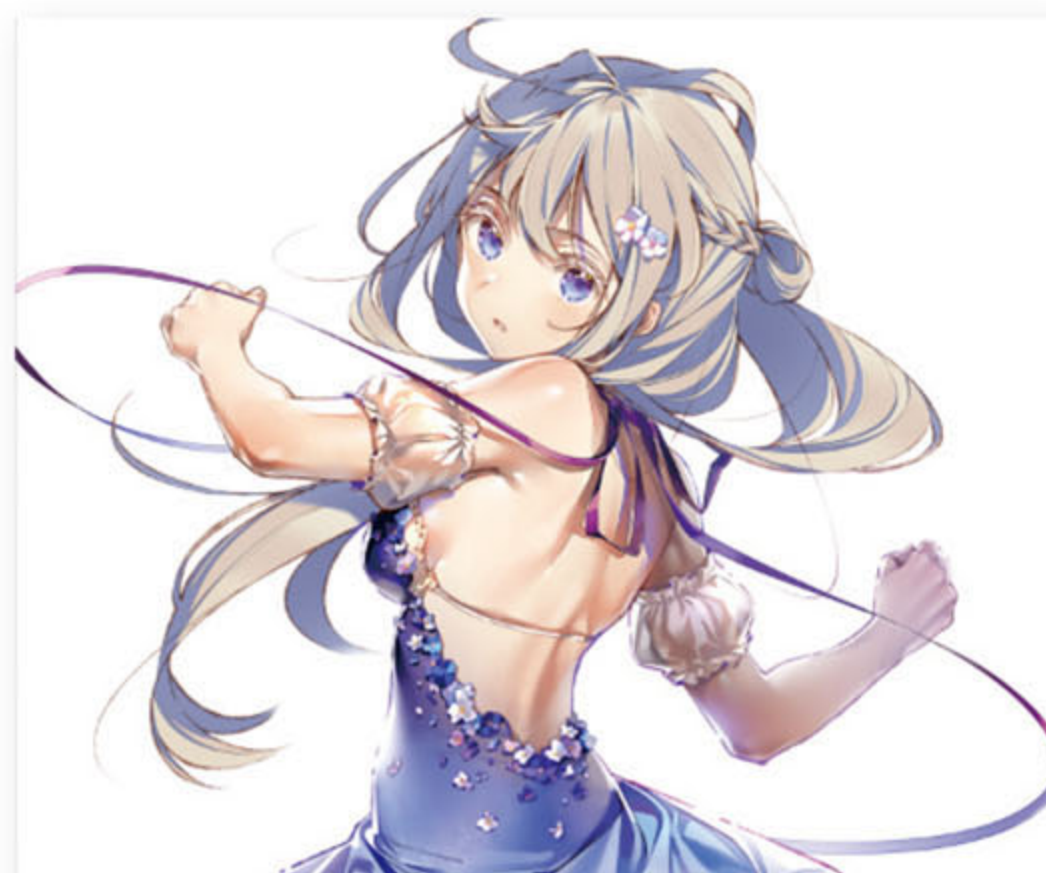
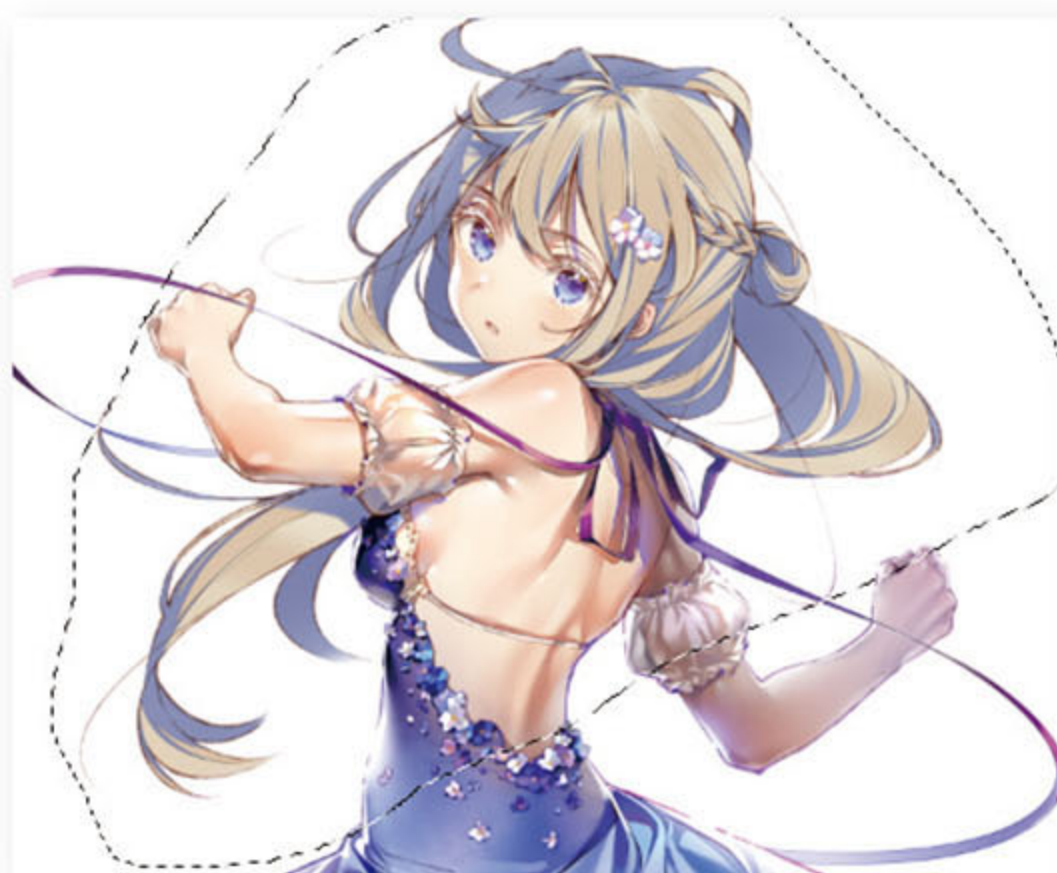
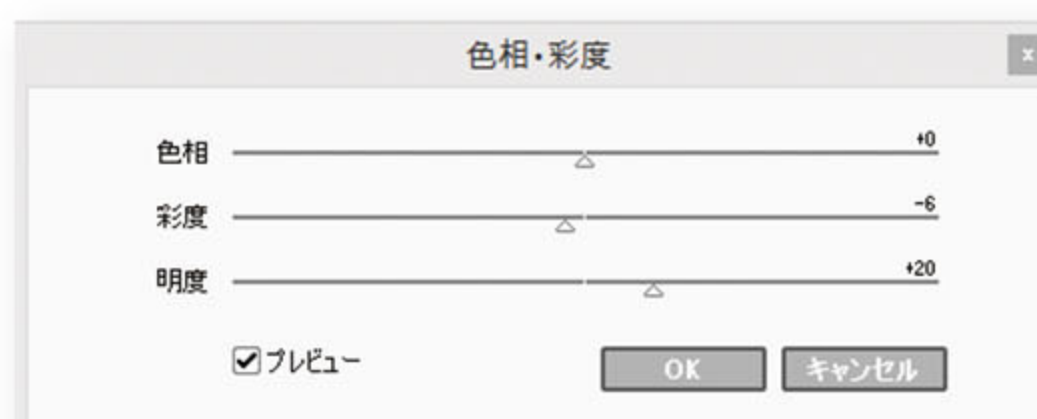
07

「エアブラシ」で頭頂部以外の髪の毛を塗ります。

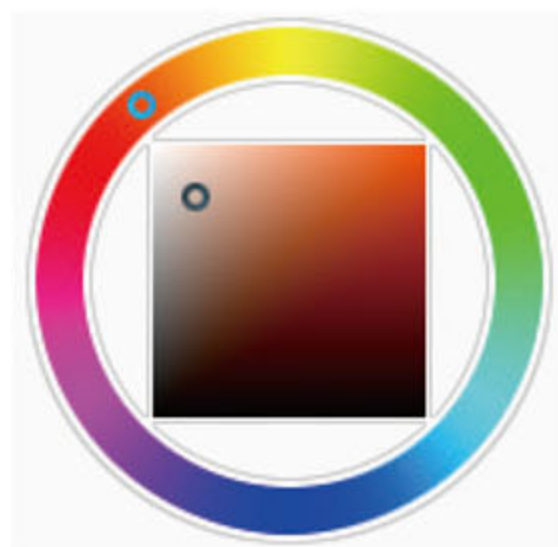
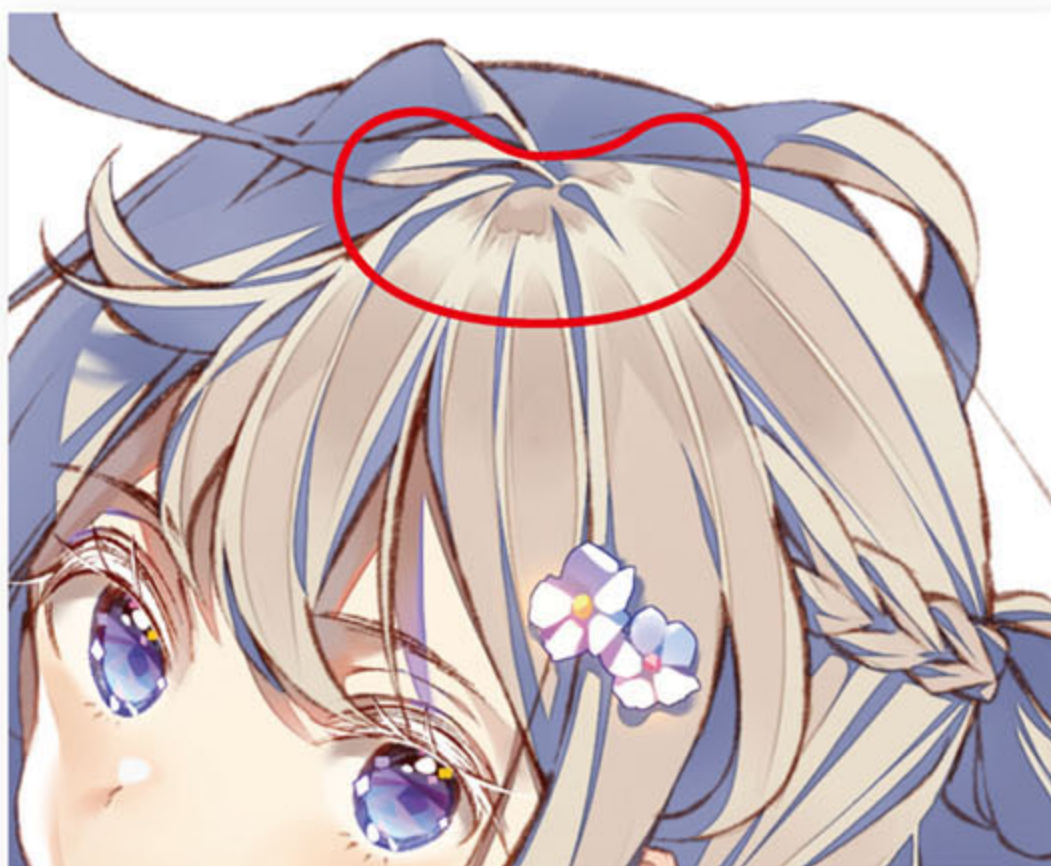
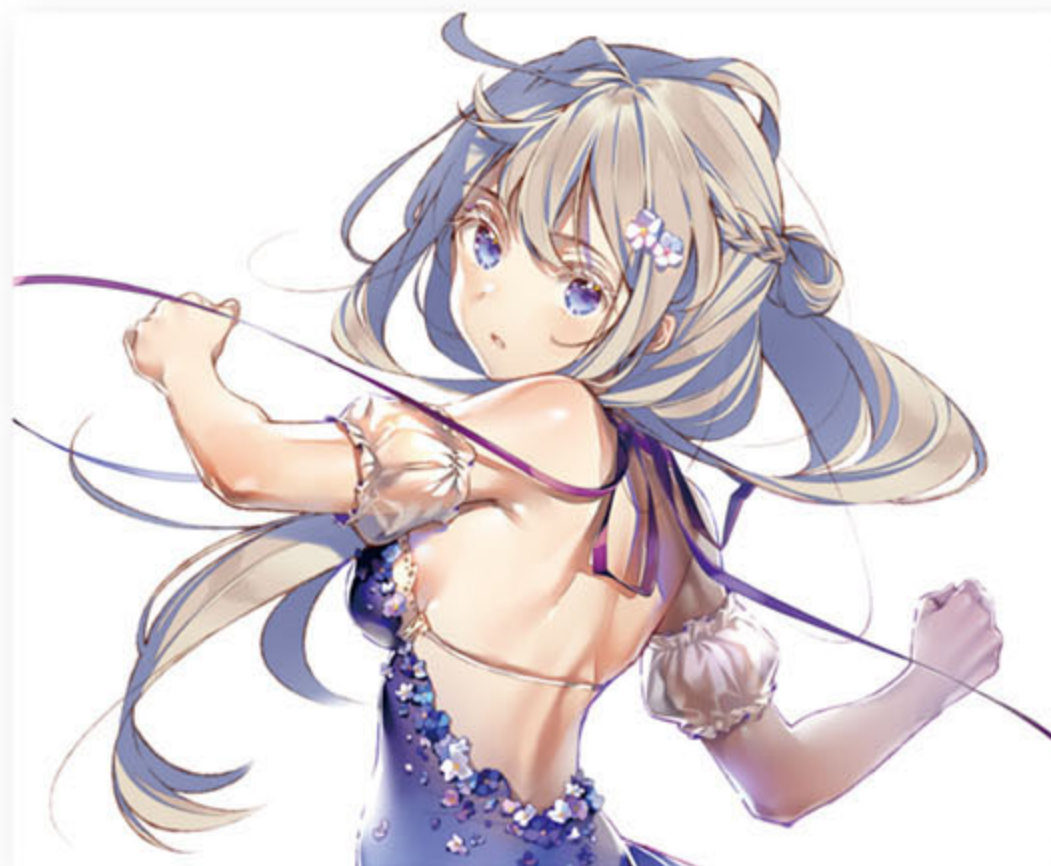
「エアブラシ」の設定

08

「筆」ツールで、1段階目の影の流れに沿って色を塗ります。

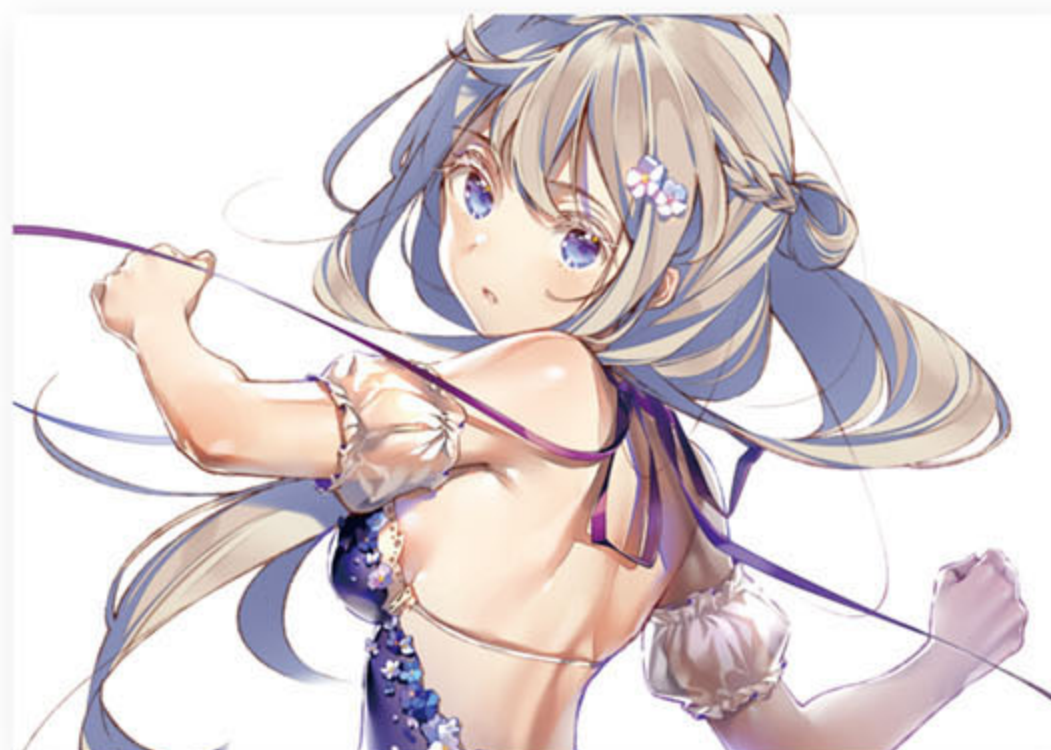
「筆」の設定

09 消しゴムで少し消しながら、髪の筋を表現します。

10 髪の色が少し濃く見えるようになったので、投げ縄で髪を選択して、「色相・彩度」で色を明るく調整しました。

明度を上げました

11

先ほど塗った影色より濃い色を選択し、レイヤーを「不透明度保護」にして影の端の方をざっくり塗ります。

①濃い色を選択します

②影の端の方をざっくり塗ります

③縮小して確認すると、よりツルツルに見えるようになりました

12

「不透明度保護」を外して髪の筋などを細かく描画します。付け根周りの塗りは「消しゴム」で消します。

①髪より少し暗い色で筋を描き込みます

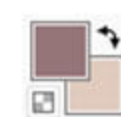
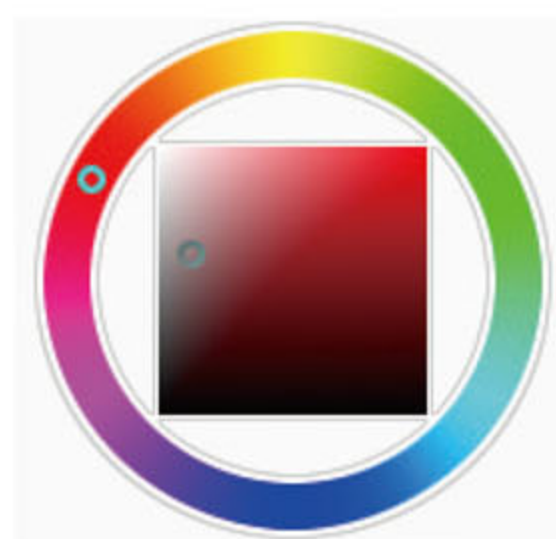
→

②付け根周りを「消しゴム」で消して、光を表現します

CHAPTER.01
CHAPTER.02
CHAPTER.03
CHAPTER.04

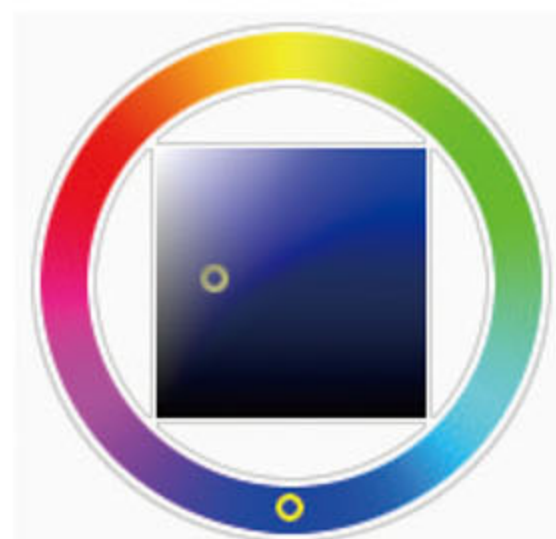
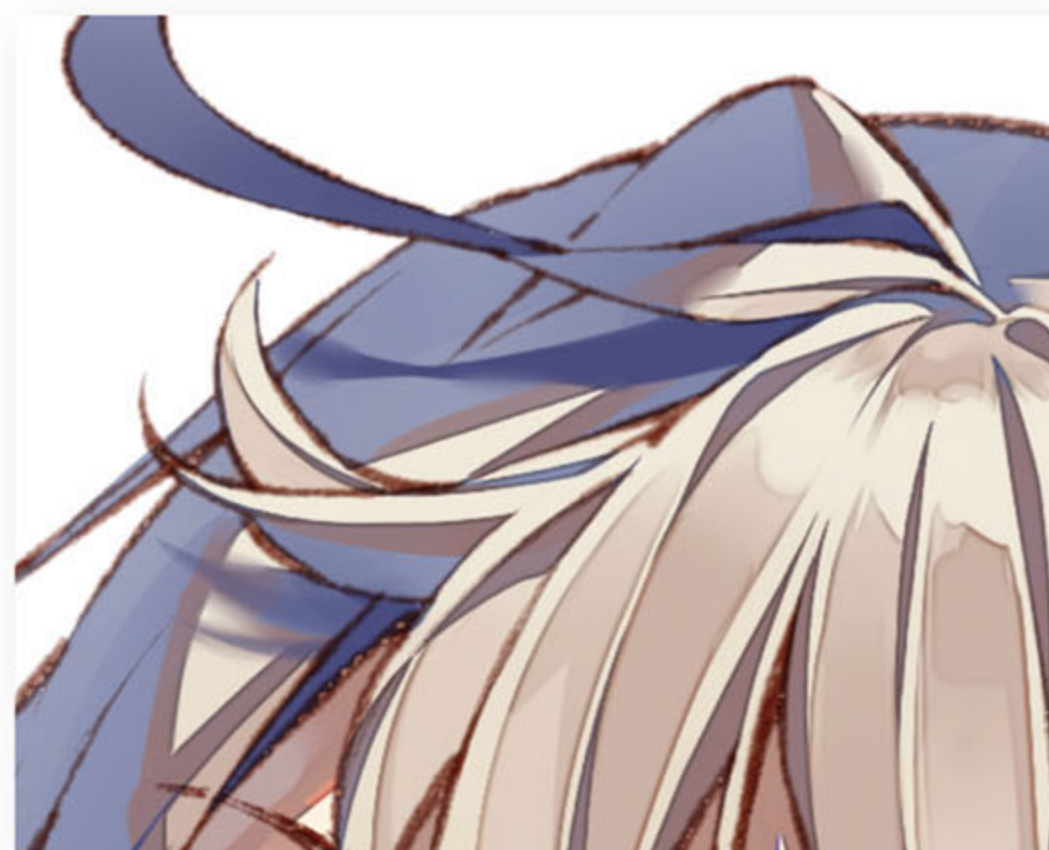
13

「h_shadow」レイヤーに移り、先ほど使った色と1段階目の影の青色より濃い色を選択して、髪の外側にだけ色を塗ります。

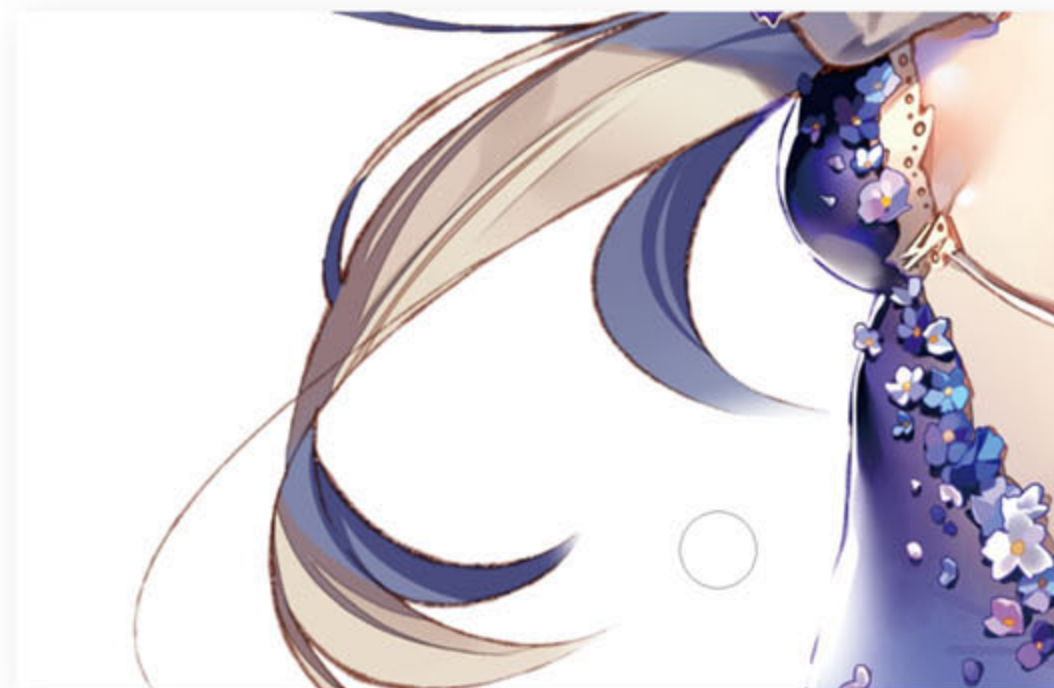
「マーカー」ツールの設定

色の設定

赤い囲みで示した部分などを塗りました

14

内側に影を付けていきます。内側の色より濃い青色を選択して、線画で描いた髪の筋からはみ出さないよう影を付けます。

色の設定

髪から落ちる影も描画します。「ぼかし」もかけました

15 「エアブラシ」で内側をもっと暗く塗って、「筆」で影を付けます。先ほどより濃い色を選択して、内側の髪すじをもっと細かく描画します。

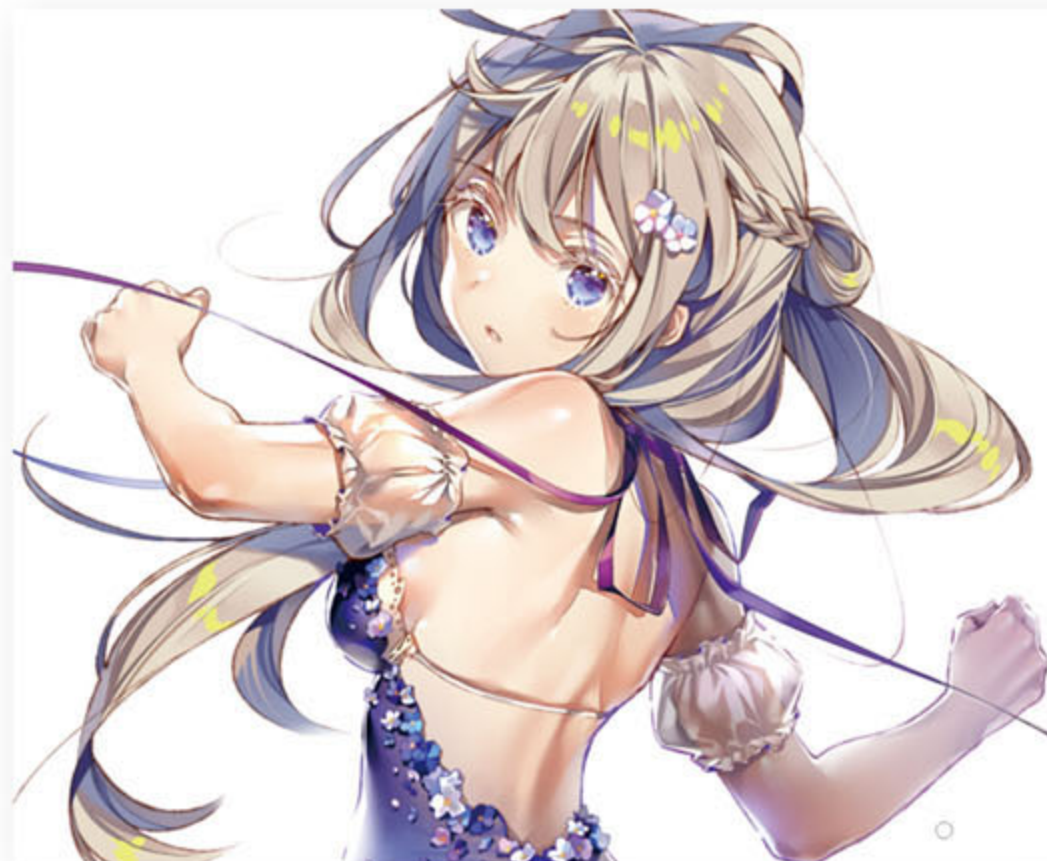
①「エアブラシ」でグラデーションをかけます

②「筆」で髪筋を描画しました

16 反射光とハイライトも付けていきます。まず、「色相・彩度」で明度を＋11に設定して色を少し明るく調整しました。灰色で内側に反射光を描き、色を少し変更しながら髪筋の流れに沿って描き込んでいきます。

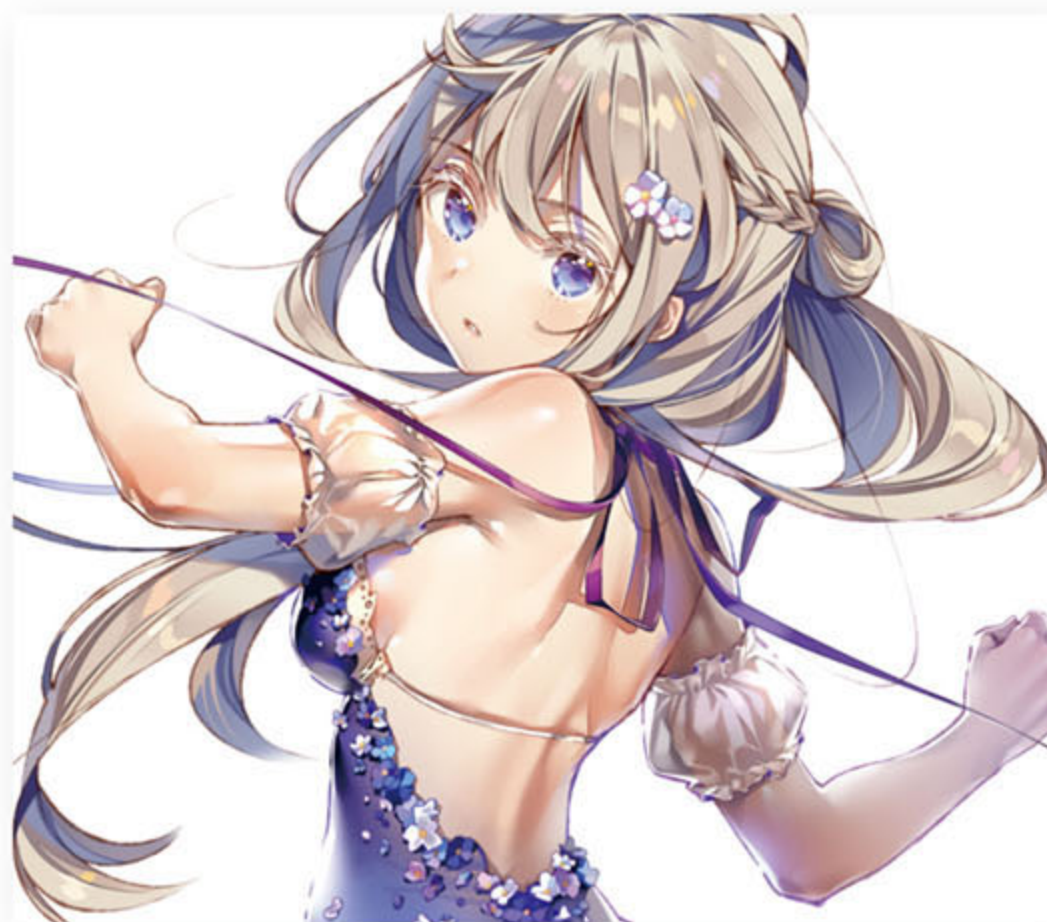
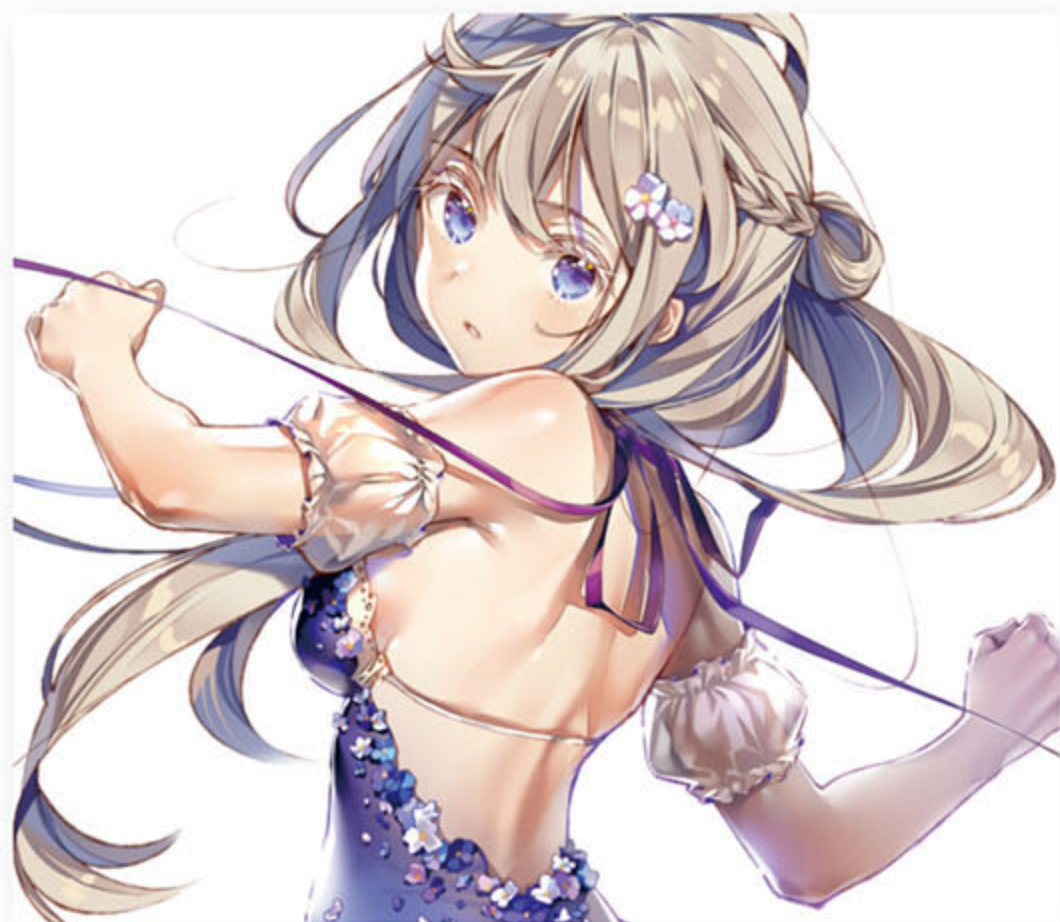
灰色で髪に反射光を描きます

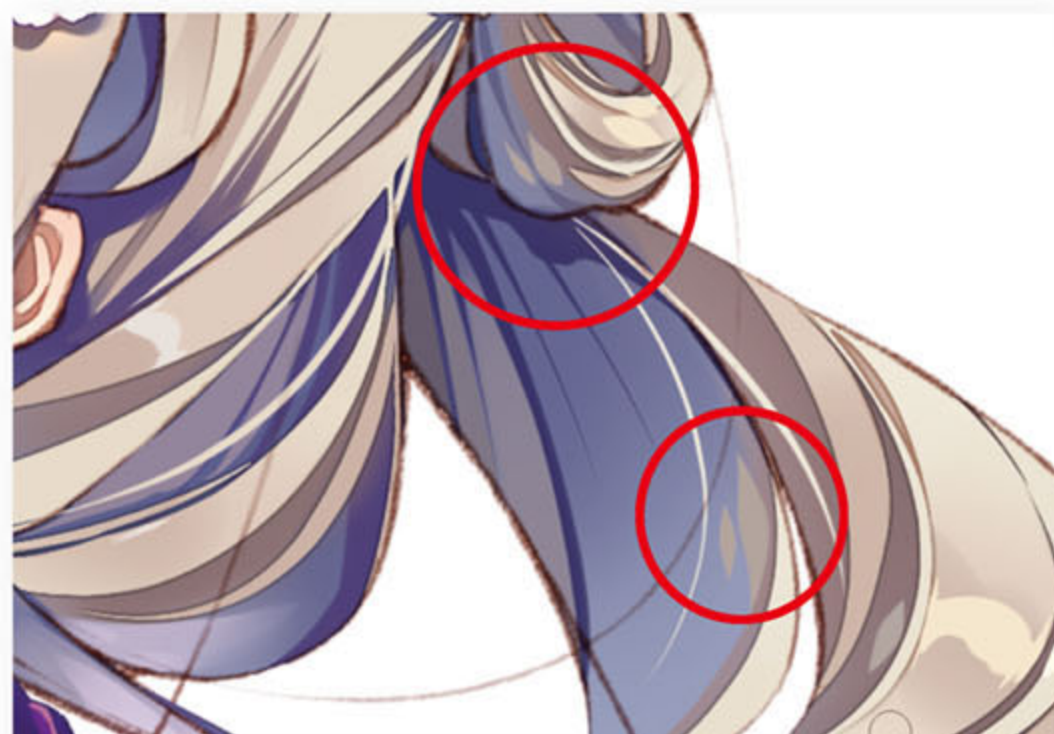
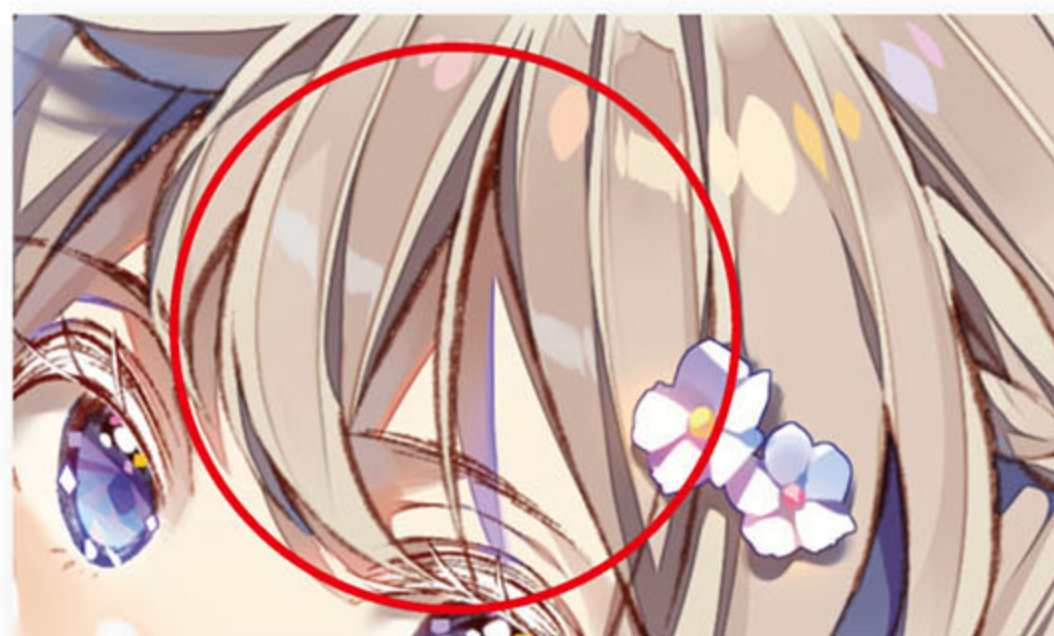
色を変えながら、反射光を描き込みます

17 ポイントハイライト用の新規レイヤー「h_Highlight」を作成し、わかりやすい色でハイライトを描画します。

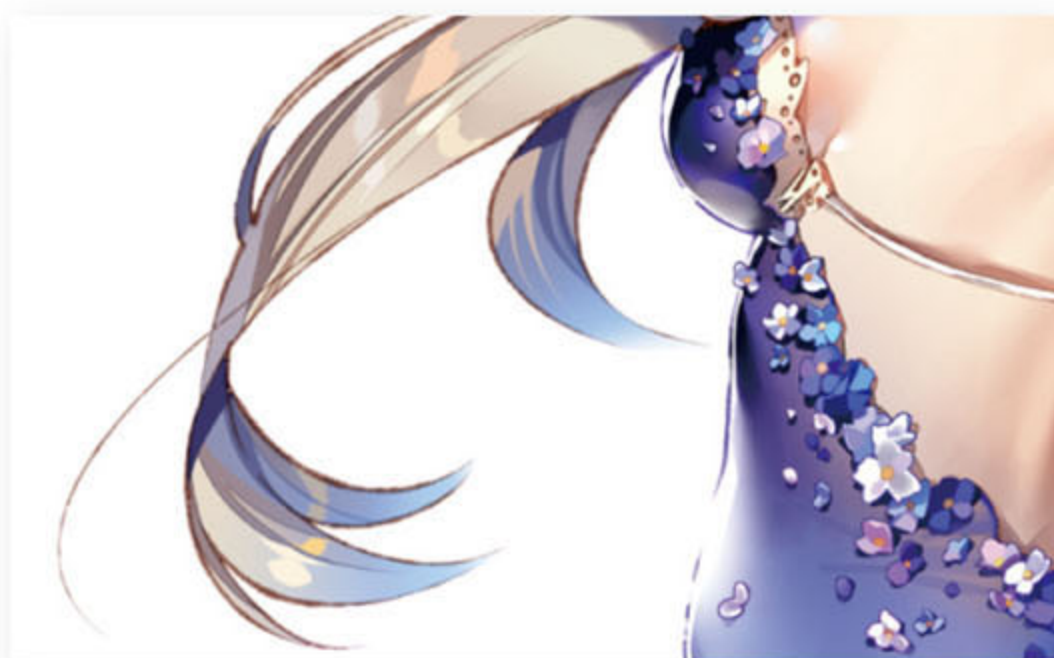
新規レイヤー「h_highlight」を作成します

明るい黄色でポイントハイライトを付けました

18 髪の色に合わせハイライト色を調整します。色のバランスが崩れない程度に、それぞれ色を付けていきます。

→

19 さらに灰色でハイライトを加えます。

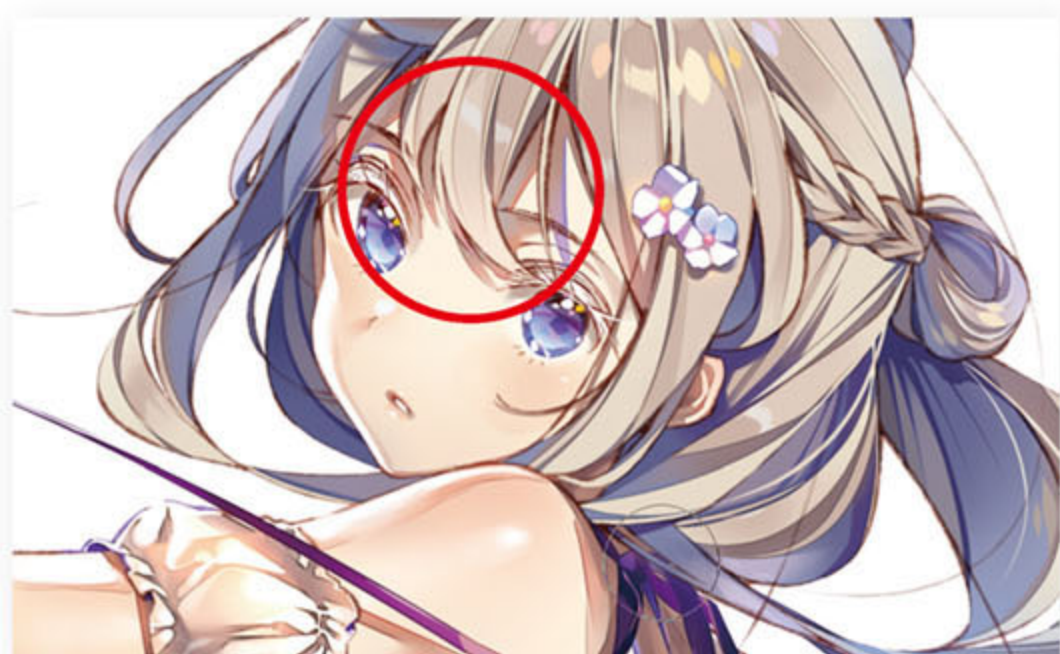
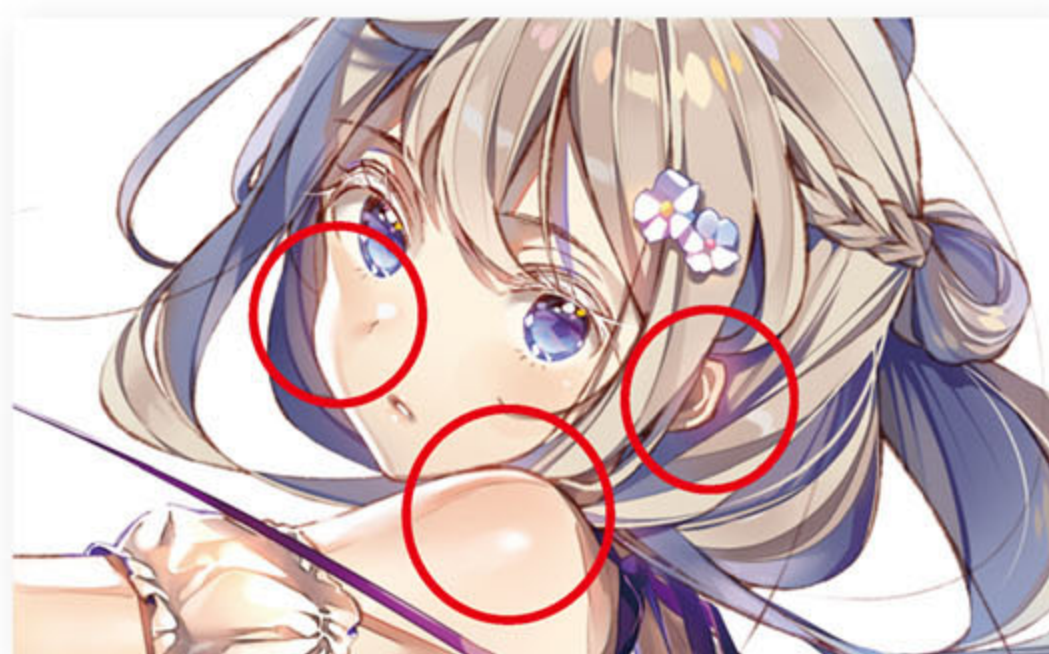
内側にもハイライトを入れます

20 新規レイヤー「h_gradation」を作成し、髪の先を空色の「エアブラシ」で塗ります。

①新規レイヤー「h_gradation」を作成します

②濃い色を選択します

③「エアブラシ」で、髪先を空色で塗ります

21

合成モード「スクリーン」の新規レイヤー「h_gradation_2」を作成し、前髪に肌色が透けて見えるように「エアブラシ」で塗ります。

①新規レイヤー「h_gradation_2」を作成し、合成モード「スクリーン」に設定します

②前髪の透け感を出します

③顔周りの髪にも色を塗ります

22

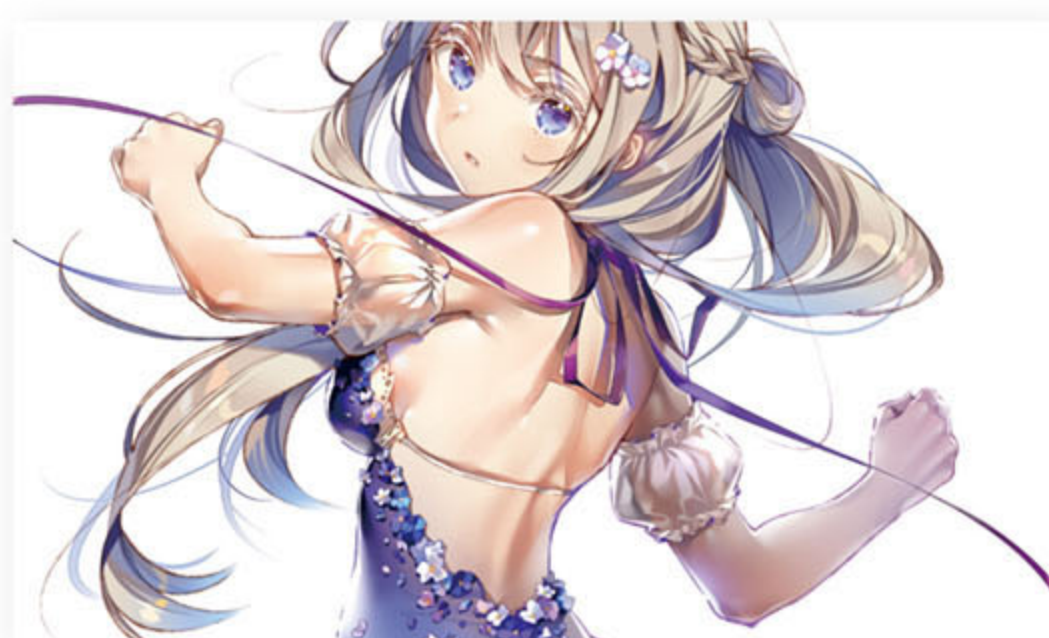
一番下段に新規レイヤー「hair_2」を作成し、薄い紫で髪の毛をもう少し描き込みます。線画を描いたように見せるため、「水彩境界」効果も入れます。

①新規レイヤー「hair_2」を作成します

②薄い紫色で髪の毛を描き込みます

画材効果

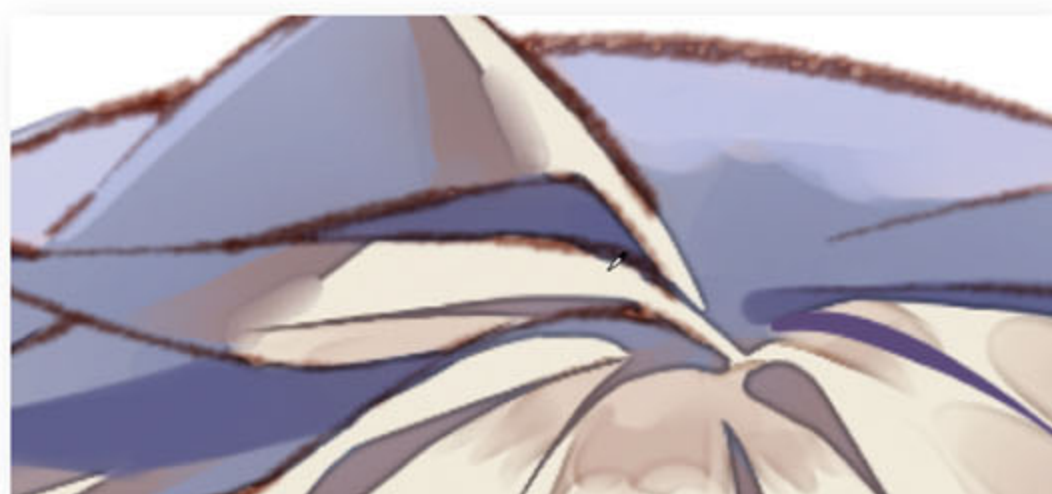
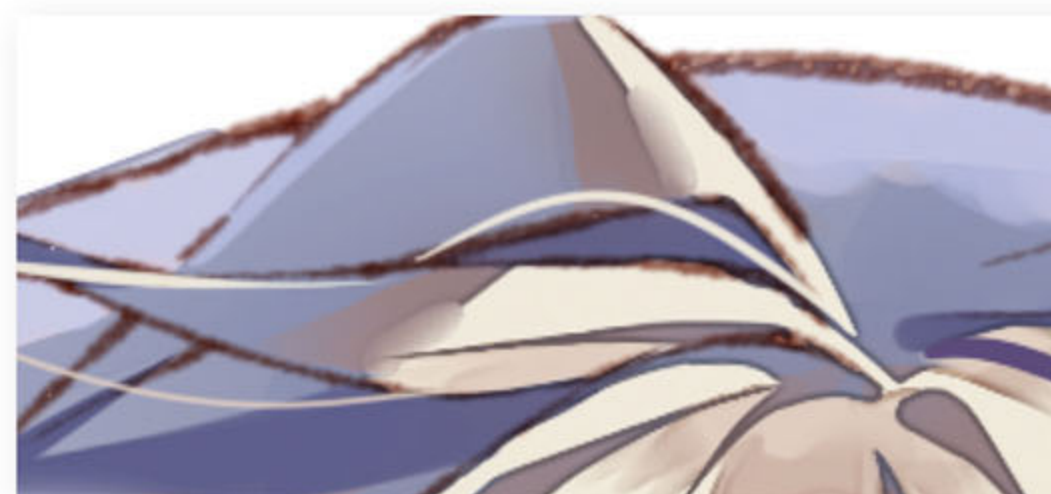
用紙質感	【質感なし】	
倍率 100%	強さ 20	
画材効果	水彩境界	
幅 3	強さ 78	
合成モード	通常	
不透明度	100%	

③「hair_2」レイヤーに「水彩境界」効果を入れます

④「水彩境界」で線画のような表現にします

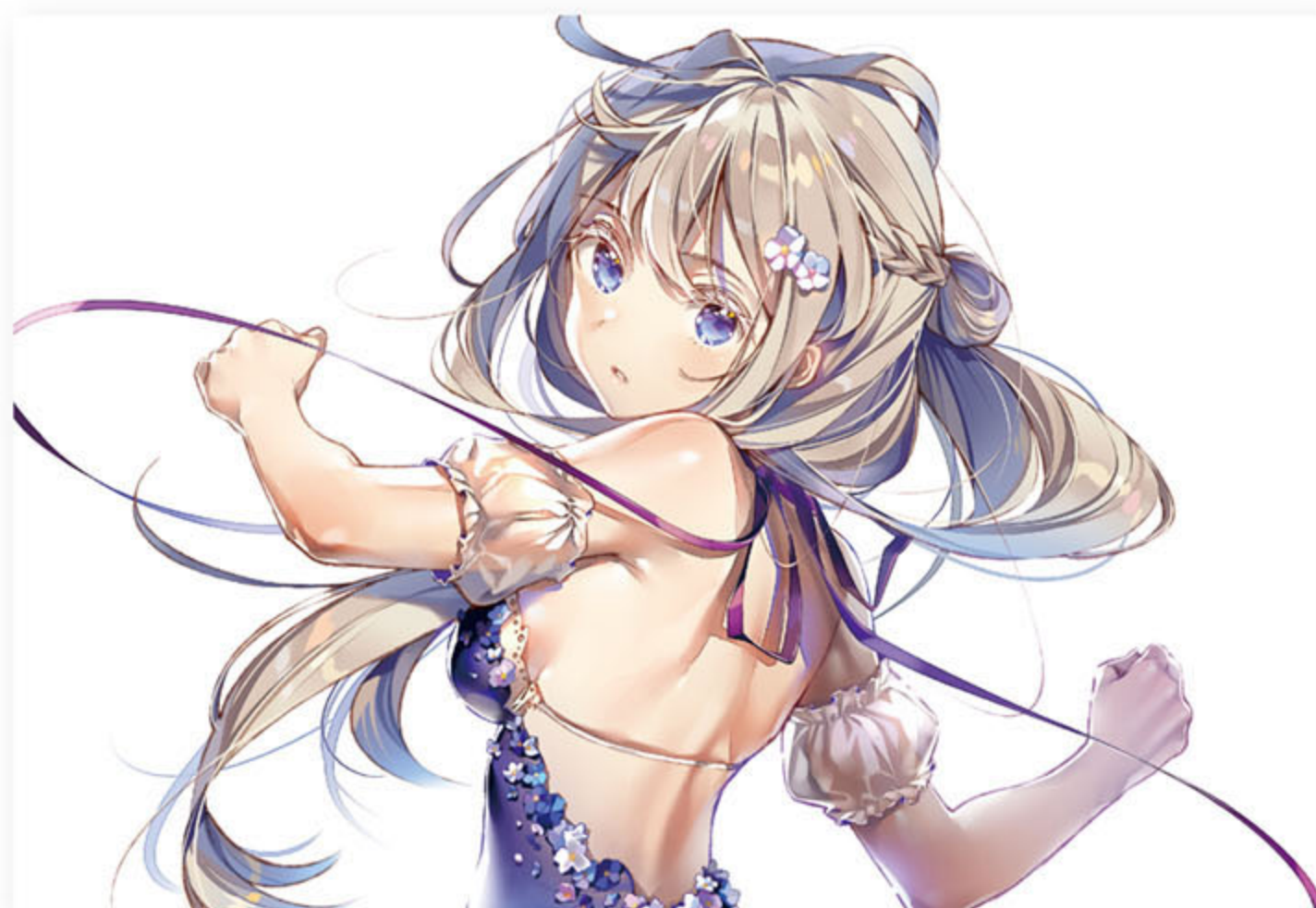
23

新規レイヤー「hair_3」を作成して、髪の毛をもっと細かく描き込んでいきます。髪の毛を追加したい部分の色を「スポイト」で取ります。「筆」ツールで髪の毛を描き込んで髪の毛をもっと細かく表現しました。

①新規レイヤー「hair_3」を作成します

②「筆」ツールの設定

③「スポイト」ツールで色を取り、髪に細い線を加えます

24

「Highlight」レイヤーに移動して、白色でハイライトを描き込みます。髪塗り完成です。

hair_3
通常
100%
Highlight
通常
100%

TECHNIQUES

髪塗りの要約

髪塗りの説明が長くなったので、ここではわかりやすく要約して解説します。

①髪を塗るレイヤーを用意します

②「水彩境界」を入れて髪の内側に1段階目の影を付けます
利用ツール:「筆」

③「水彩境界」を入れて髪筋を表現したあと、両影にもっと濃い色で陰影を付けます
利用ツール:「筆」「マーカー」「消しゴム」

④反射光を描きます
利用ツール:「マーカー」

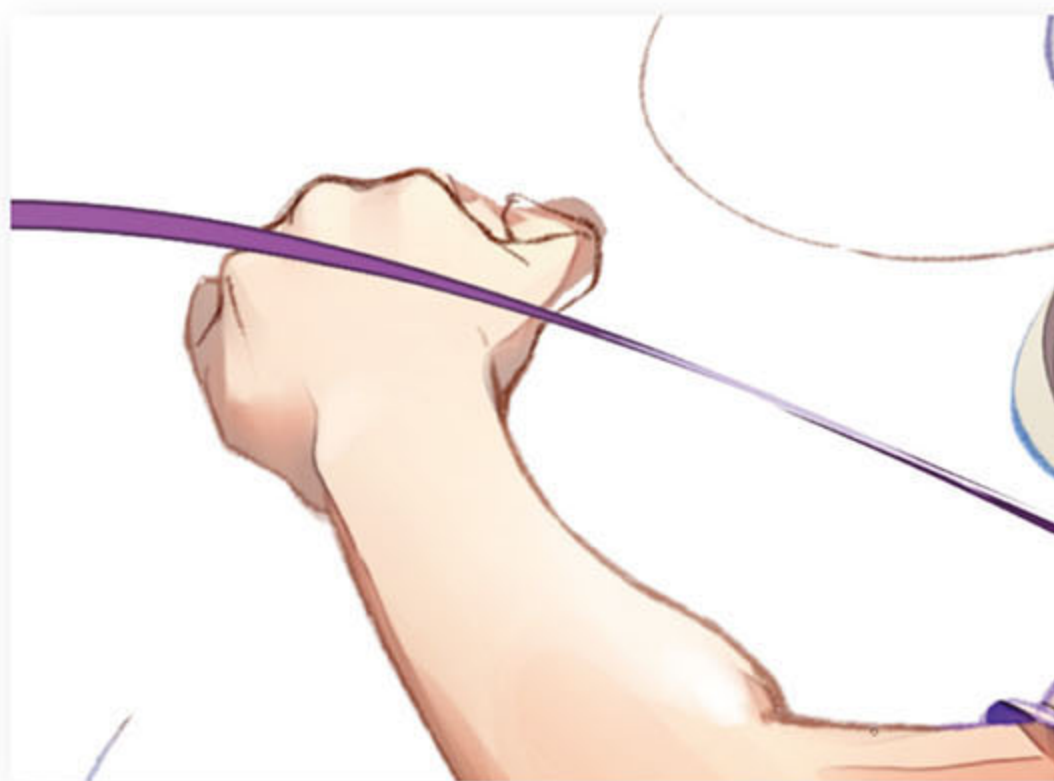
⑤ハイライトを描き込みます
利用ツール:「筆」

⑥合成モードを「スクリーン」にして前髪と後ろ髪に色を付けて透明度を表現します
利用ツール:「エアブラシ」

⑦細かい調整を行って完成です

2回目の調整作業～完成へ

01 完成に向けて細かい調整を行っていきます。ドレスがもっとキラキラして見えるよう、ハイライトを追加しました。

02 左腕の長さや頭の大きさなど、少し気になる部分を描き直しました。

03

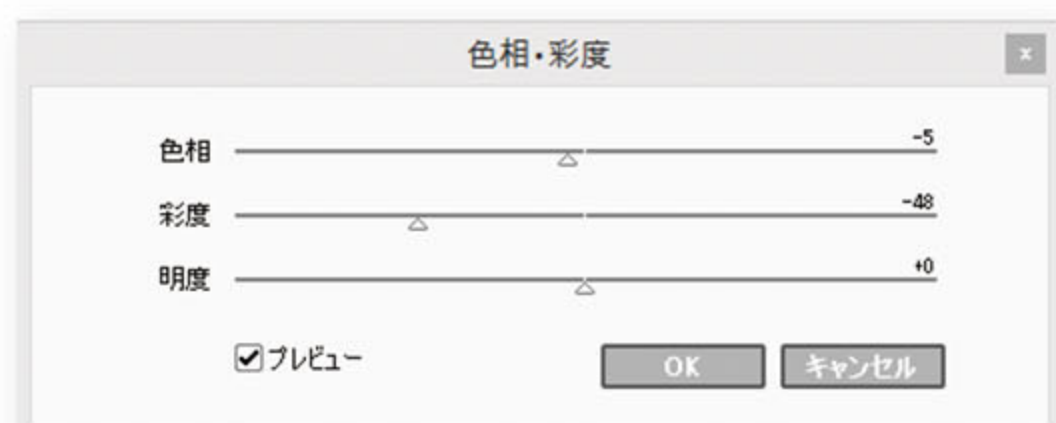
ドレスの色など、「色相・彩度」で全体的に色を少しずつ調整したり、ハイライトをもう少し描き込みました。

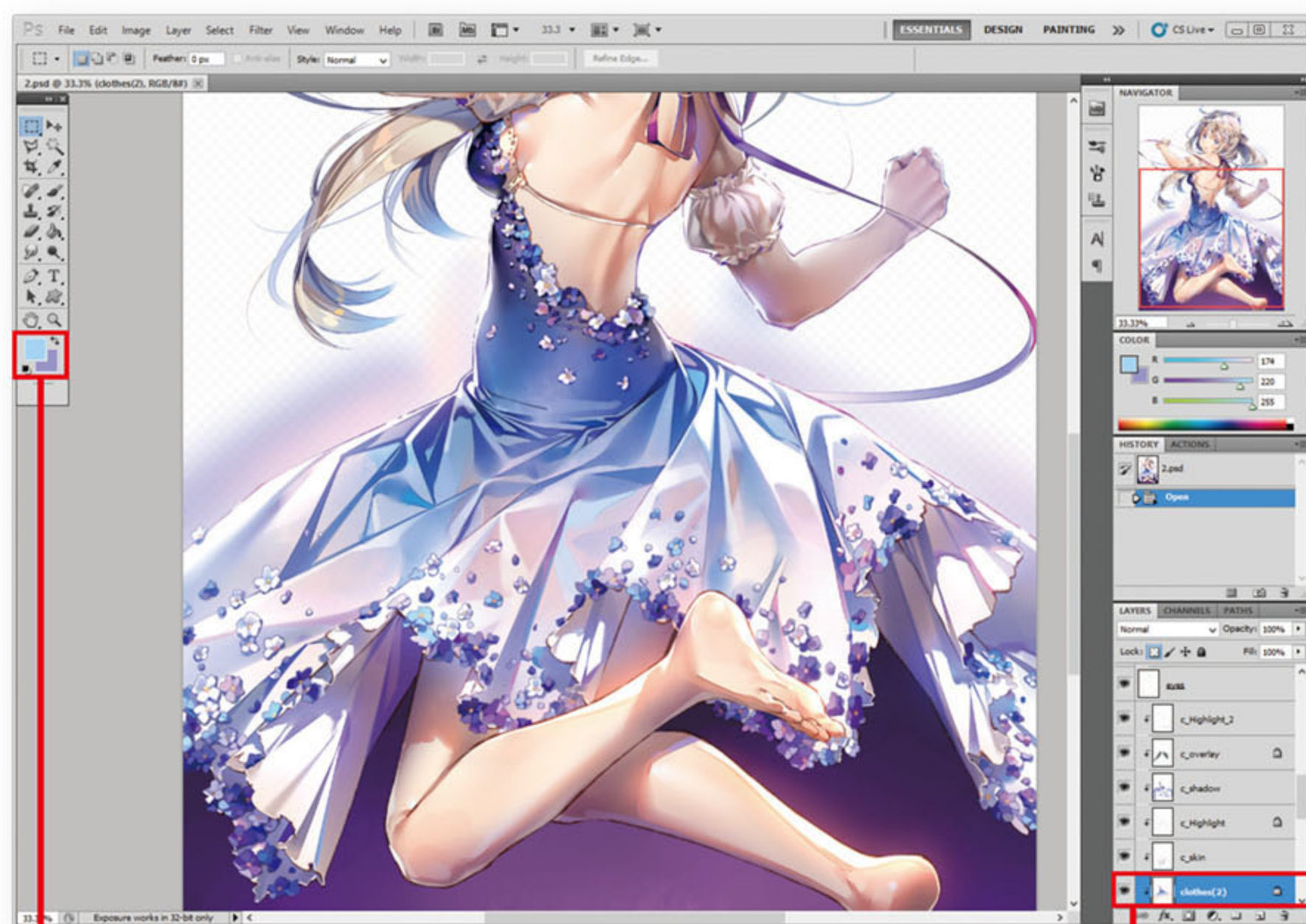
色相・彩度

色相 -5
彩度 -48
明度 +0
☑プレビュー
OK キャンセル

c_Highlight_2
通常
51%

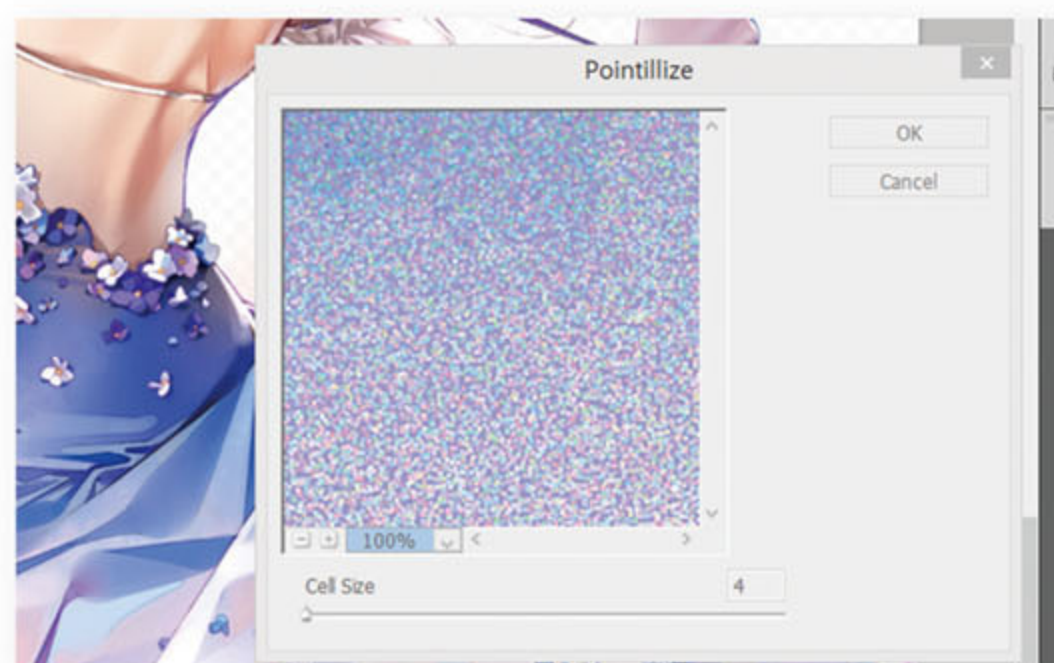
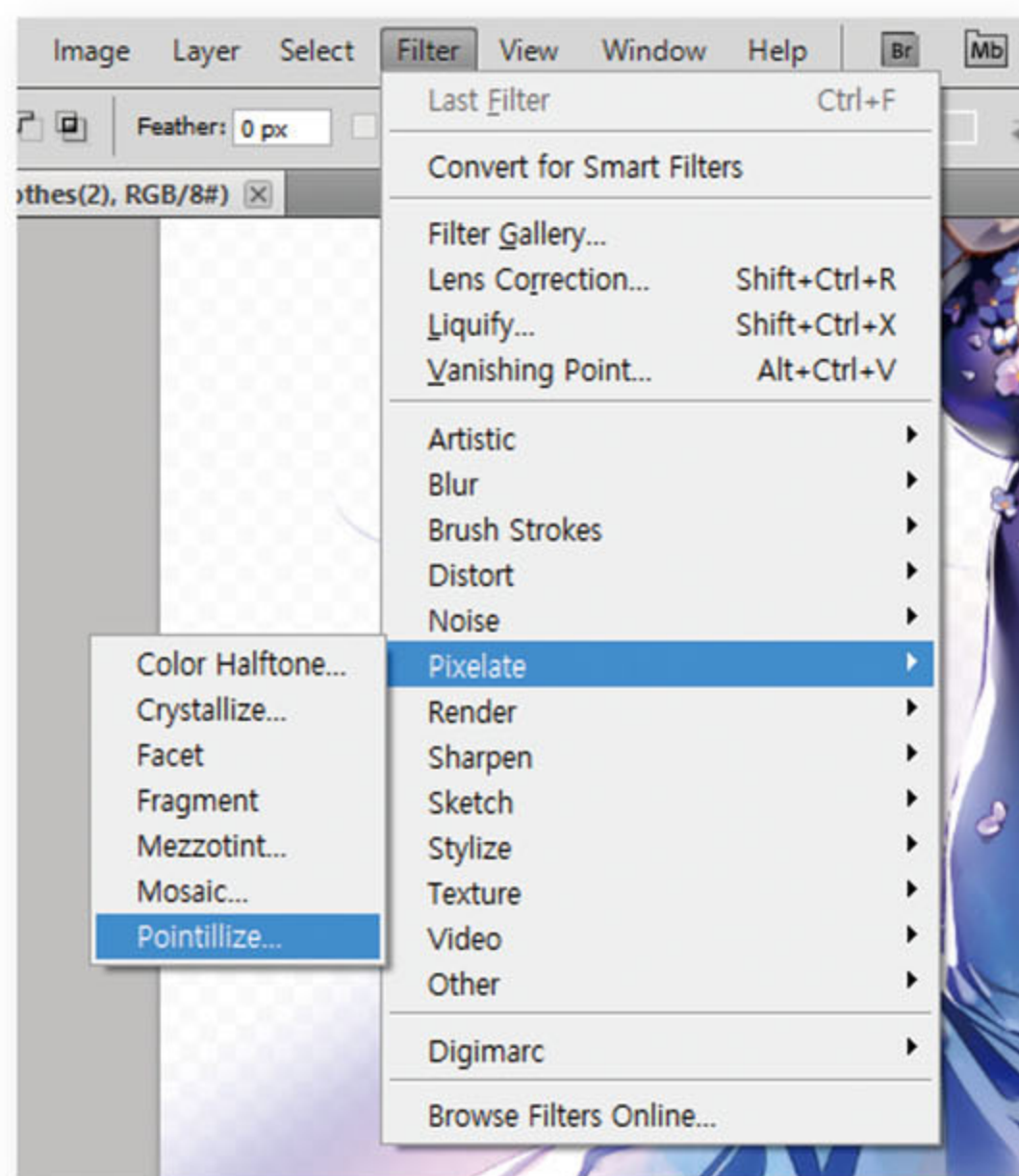
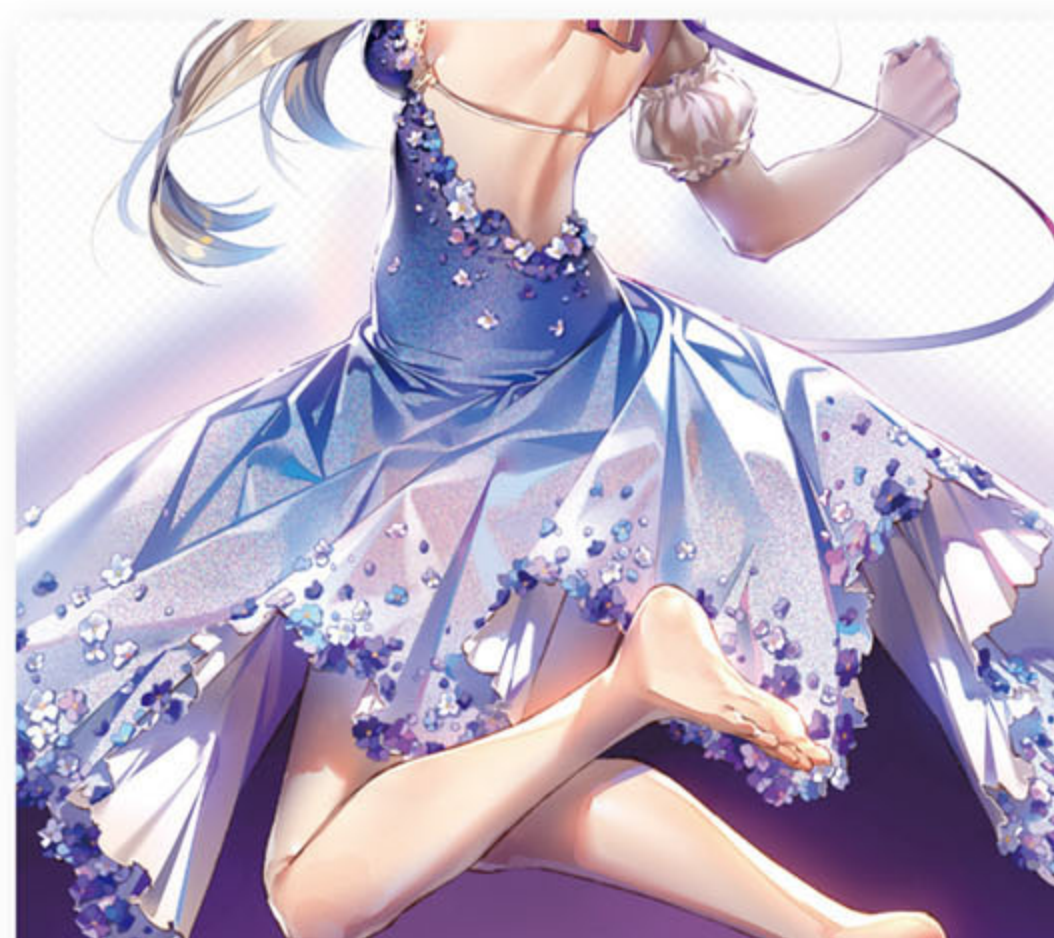
c_overlay
オーバーレイ
52% 保護

c_shadow
通常
100%

04

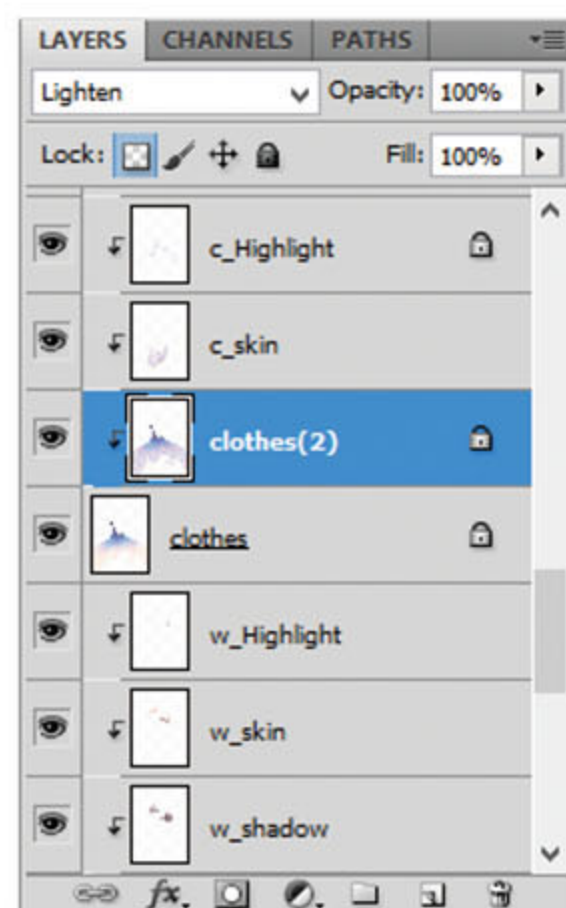
服にキラキラ柄を入れるため、Photoshopに移動しました。服のレイヤーをコピーします。

①色の設定は服の色と合わせます

②服のレイヤーをコピーします

05

「フィルター」→「ピクセレート」→「点描…」を選択します。大きさを自分の好みで設定して「OK」を押します。

①点描フィルタを適用します

②紫と青系の色が点で表示されるようになります

06

レイヤーモードを「比較(明)」に変更すると、ドレスの色が先ほどより落ち着きます。そのままレイヤーを結合します。

服のレイヤーをコピーします

夜空みたいに表現します

07 SAIに戻り、ドレス下の空間を描きます。私が以前に作った、星を表現する用のファイルをコピーして貼り付ける作業を繰り返します。

紫の空間に貼り付けました

星を表現するファイルです

08 一時的に髪とドレス下の空間のレイヤーを分けて、用紙質感を「水彩2」に設定したあと、改めてレイヤー結合しました。

服のレイヤーをコピーします

画材効果
用紙質感 水彩2
倍率 77% 強さ 72
画材効果 【効果なし】
幅 1 強さ 100
合成モード 通常
不透明度 100%

09 「hair」レイヤーに合成モード「スクリーン」の新規レイヤーを作成してクリッピングします。濃いオレンジ色で足の周りに色を塗ったあと不透明度を調整して結合します。

10

予定にはなかったのですが、真珠を描きたくなったので、新規レイヤーを作成して描いていきます。とりあえず灰色で髪飾りの周りとスカートに描き込んで、影とハイライトを描画します。

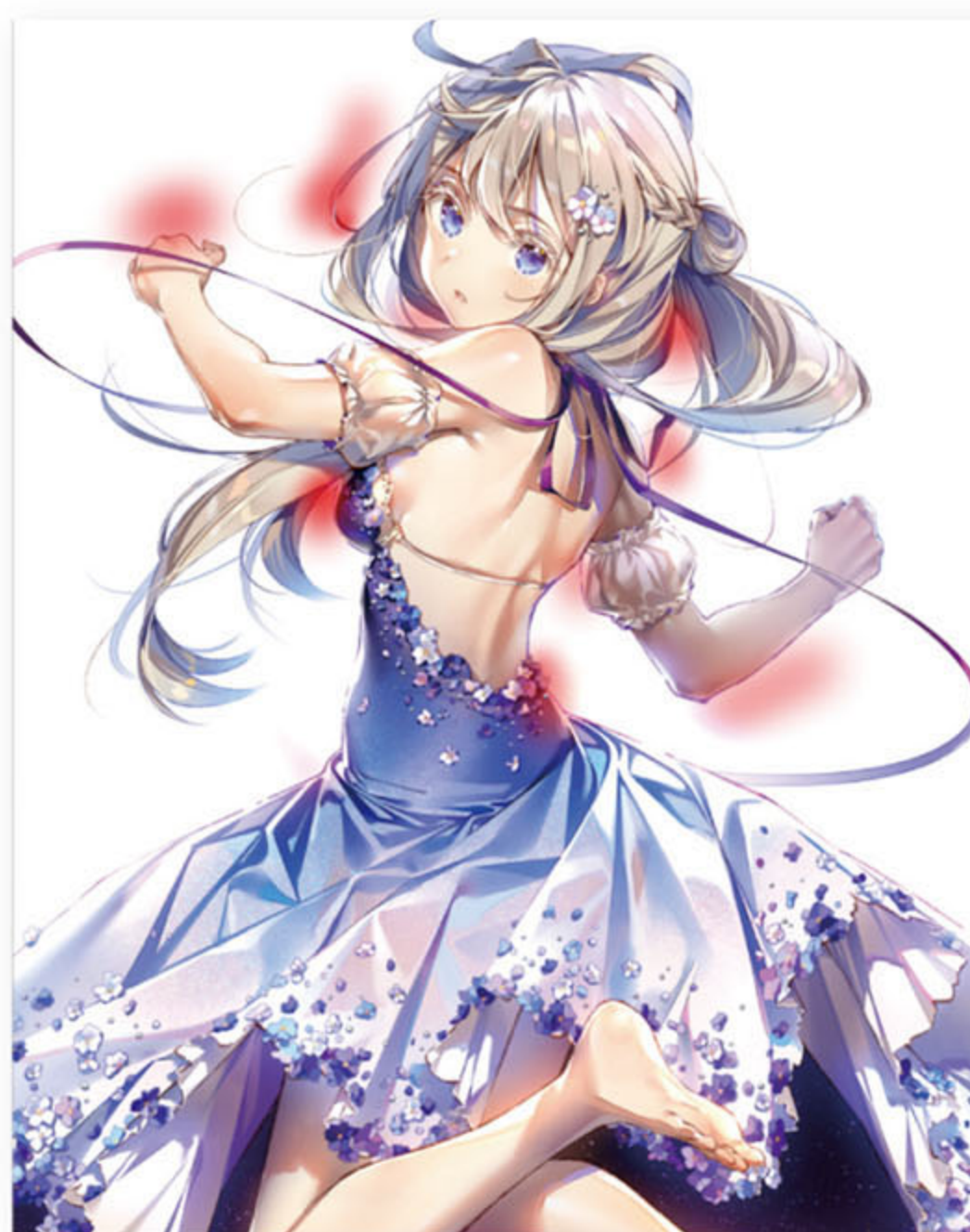
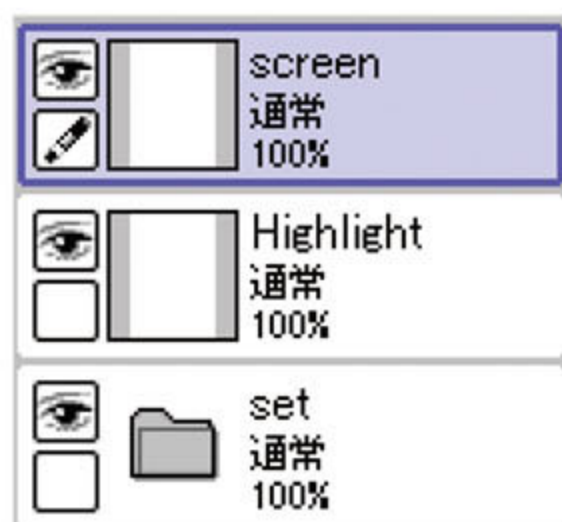
①新規レイヤー「pearl」を作成

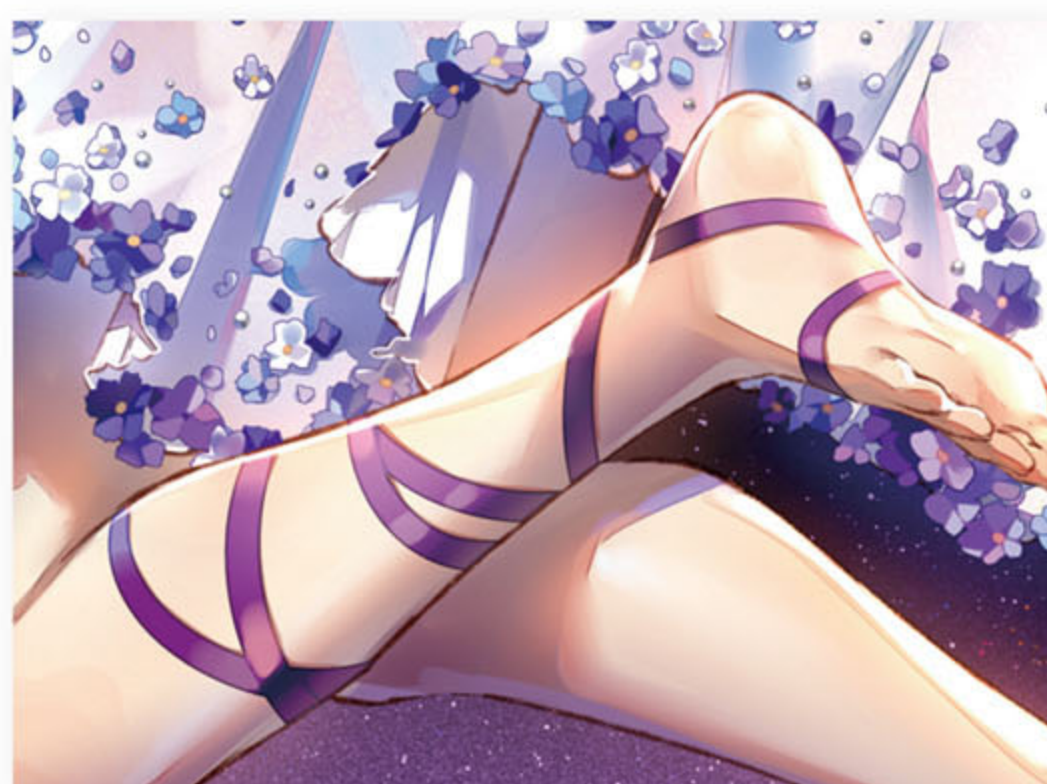
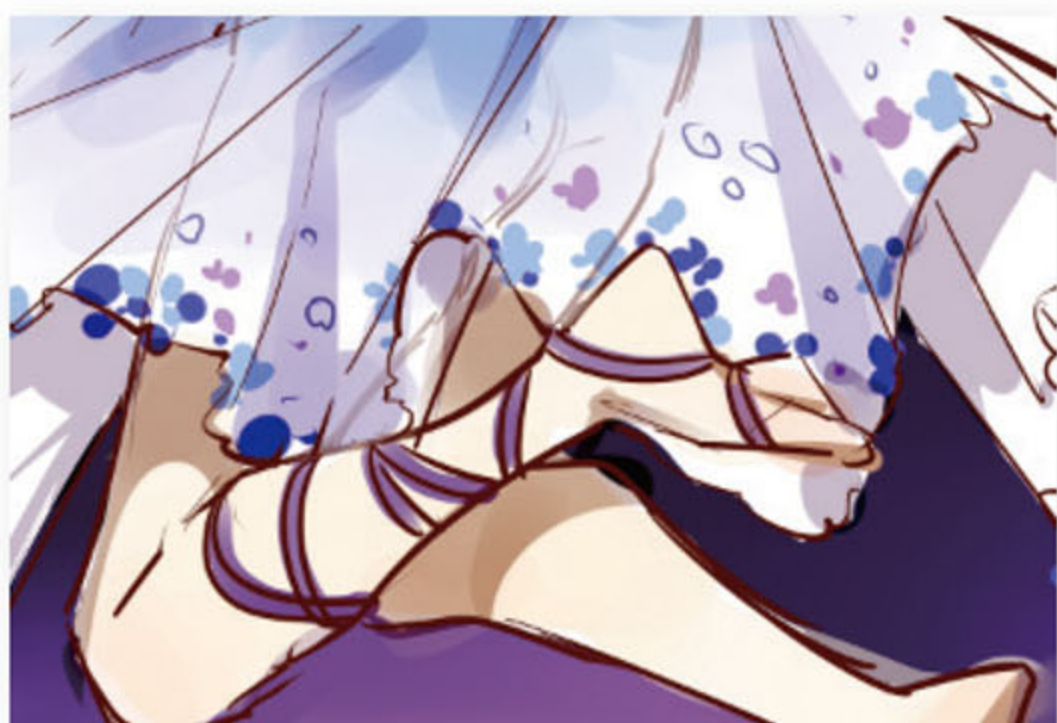
②灰色で描いていきます

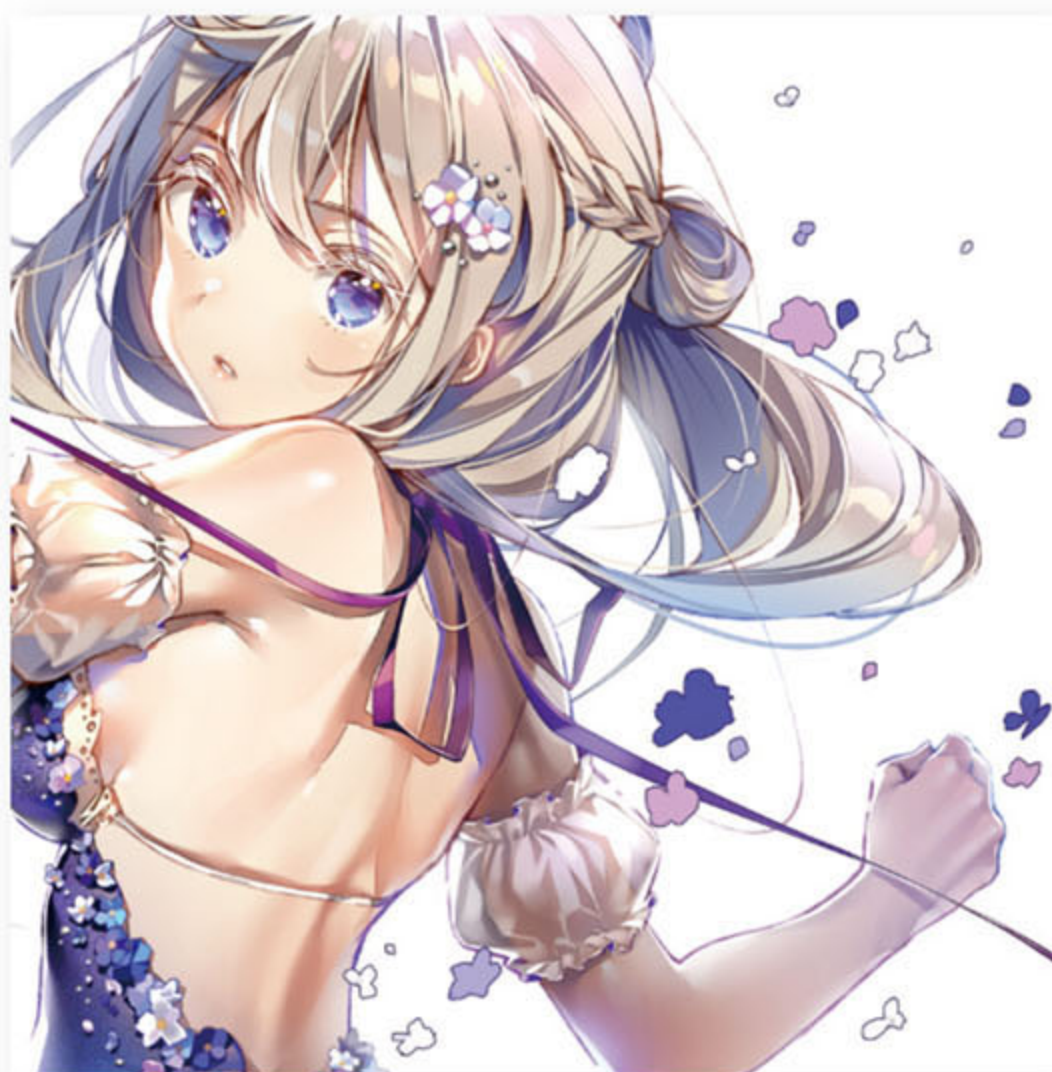
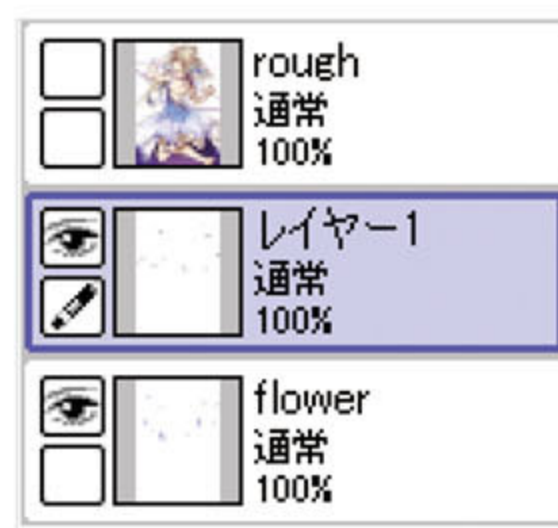
③スカートにも描きます

④小さいため、真珠の出来はあまり目立たないので、こんな感じで簡単に描いています

⑤影とハイライトを描画します

11 新規レイヤー「screen」を作成して、「エアブラシ」でキャラの一部を白くぼかします。赤で表示した部分に塗りました。

12 ラフを作成した際、左足にリボンを描いたことを忘れていたので、新規レイヤーを作成してリボンを描き込みました。リボンから落ちる影も描きました。

リボンを描き足しました

影も入れます

13 一番上段に花用の新規レイヤーを作成して、「リボンの花の仕上げ」と同様に花を描いていきます。

14 一番下段に新規レイヤーを作って「水彩境界」効果を入れ、灰色で水玉を描き込みます。

15

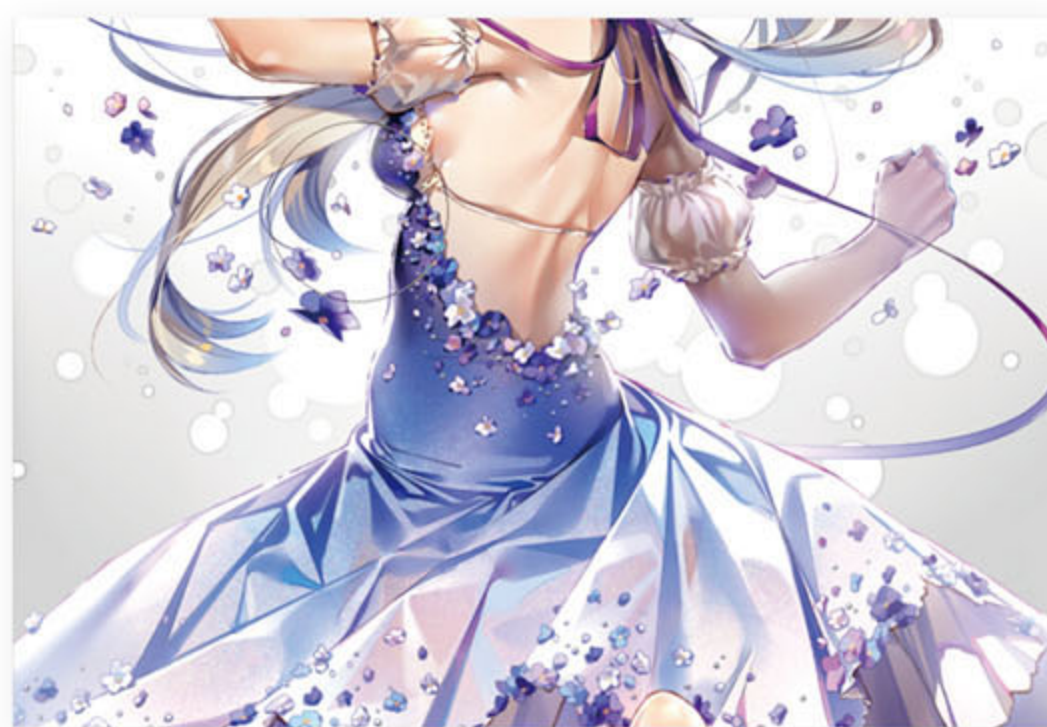
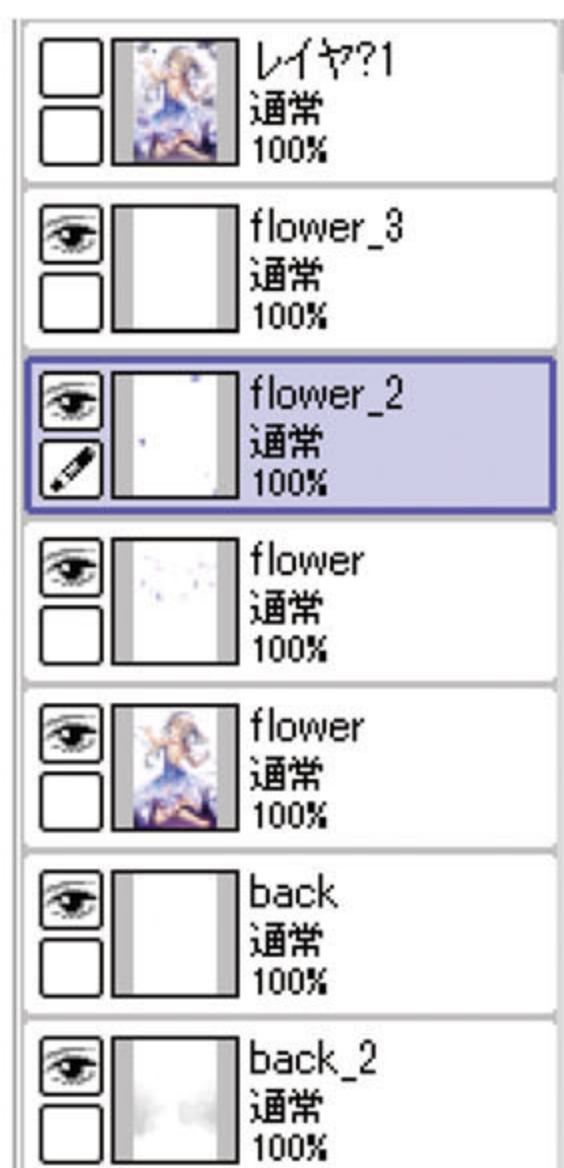
最後の仕上げをするため、レイヤーを結合して整理します。花をもう少し描き込みたいので、どんな感じで配置すればいいか試しながら、ざっくりと描き込みます。

レイヤーを結合

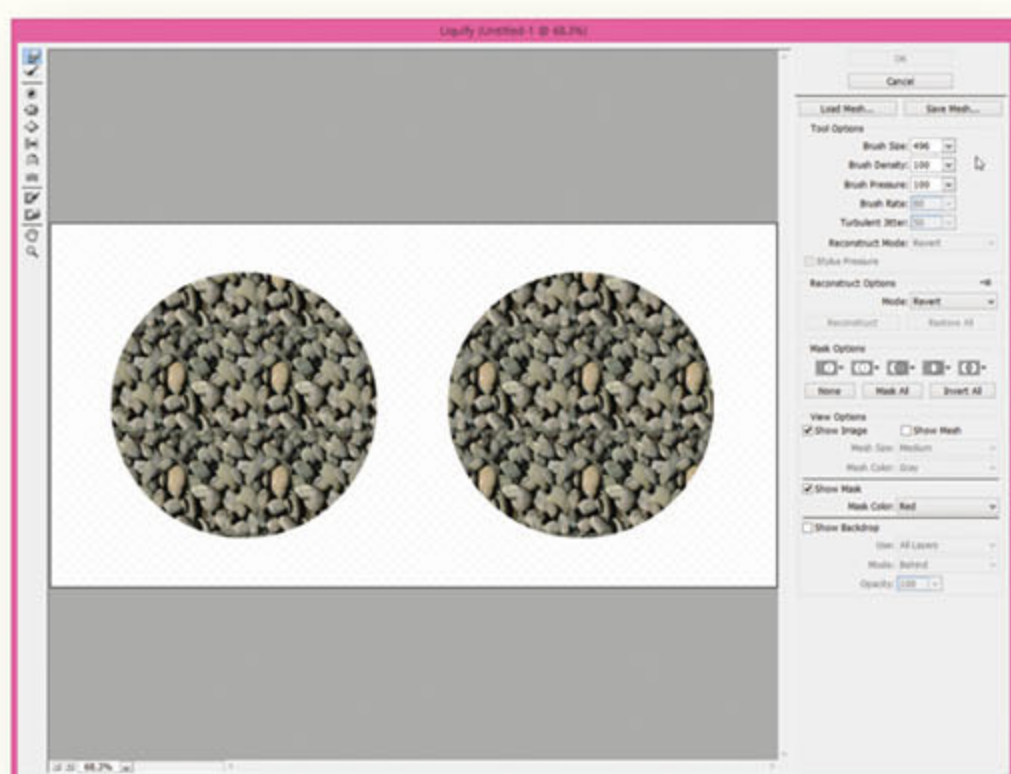
花をざっくり描きます

16

背景に色を追加し、散らばっている花を描き込みます。

17 気に入らないところや色の調整を済ませたら完成です。おつかれさまでした。

TECHNIQUES

Photoshopでゆがみを調整する

ほぼ完成した絵に対して、どうにも気に入らないところが出てきたりすることもあるかと思います。直したい面積が大きいと、描き直すかどうか迷うものです。そんなとき、Photoshopの「ゆがみ」フィルターを利用すると、ピクセルを移動することができるので、微妙なゆがみも大きなゆがみも作成・調整できます。

①適用したいレイヤーを選択し、「フィルター」-「ゆがみ」をクリックすると、このような画面が表示されます。私が普段使っているツールを説明します。

「前方ワープツール」
ドラッグに合わせてピクセルを前に押し出します。

「再構築ツール」
マウスボタンを押しながらドラッグすると、追加済みのゆがみが元に戻ります。

「ブラシツールオプション：サイズ」
ブラシのサイズを調整しながら細かいピクセルの移動ができます。

「ブラシツールオプション：密度」
ブラシのエッジのぼかし方を制御します。効果はブラシの中央で最も強く、エッジでは弱くなります。絵がぼかされてはいけないので数値「100」にして使います。

「メッシュ読み込みオプション：メッシュを読み込む...」
保存したゆがみを開けます。

「メッシュ読み込みオプション：メッシュを保存...」
以下のように、ゆがみを保存できます。

「ゆがみ」フィルターでイラストを変形しました。

↓

Chapter. 03

背景の作成と、さまざまな質感の表現

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By DSmile

背景の作成と、さまざまな質感の表現

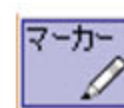
Chapter 03では、引き続きSAIを使って、「着物と神社」をテーマにしたイラストメイキングを解説します。これまでと同様の手順でキャラクターを2体描き、世界観に沿ったかたちで背景を描き込みます。さまざまな質感の表現や、パースの付け方についても解説します。

ラフの作成

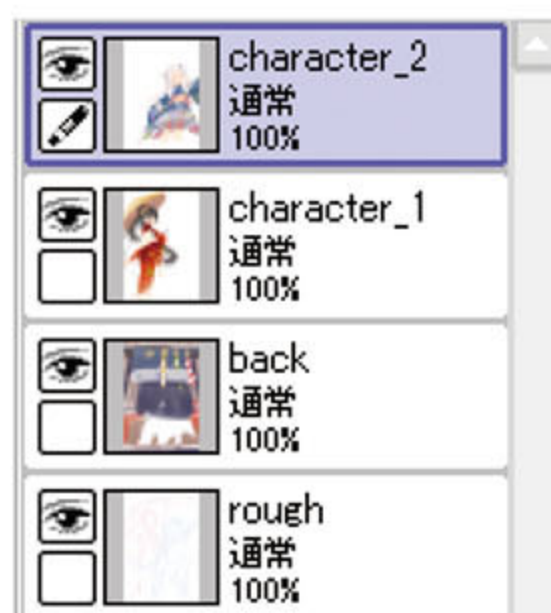
01 SAIで新規キャンバスを開き、ざっくりとしたラフを作成します。イラストのテーマは「植物」か「着物」で悩みましたが、最近は着物にはまっているので右の図のようにしてみました。その後、ラフのレイヤーの不透明度を「10%」まで下げておきます。

不透明度 10%

02 「筆」と「マーカー」を使って先に色だけ付けていくため、次のように設定します。「筆」ではリボンと花、柄など細かいところを描画します。「マーカー」では面積が広いところを描画します。

「筆」の設定

「マーカー」の設定

03

不透明度を調整したラフの上に色だけざっくり付けていき、どんな絵にするか大まかに定めます。私の場合、はじめから線画を描いて進めてしまうと途中で気に入らなくなって保留にしてしまうことが多いので、こうやって先に色から塗ることで全体の雰囲気を確認します。

レイヤーは図のような並びになります。最初に起こしたざっくりしたラフ、背景、そして各キャラクターのレイヤーに分けました

①キャラクターに色付けします

→

②背景にも色を付けます。これはあくまで雰囲気の確認用なので、正確なパースはとらず、アングルだけ決めておきます

04

線画のラフを描きます。合成モード「乗算」で新規レイヤー「line_1」「line_2」を作成し、普段私が線画用の色として使っているブラウンで線画を作成します。だいたい描けたら、新規レイヤー「leaf」を作成して飾りを付け、ラフを整えていきます。

①それぞれのキャラクターの上に、新規レイヤーを作成します

②線画を描きます

③「line_2」レイヤーの上段に新規レイヤー「leaf」を作成しました

④「「leaf」レイヤーに飾りを書き込みます

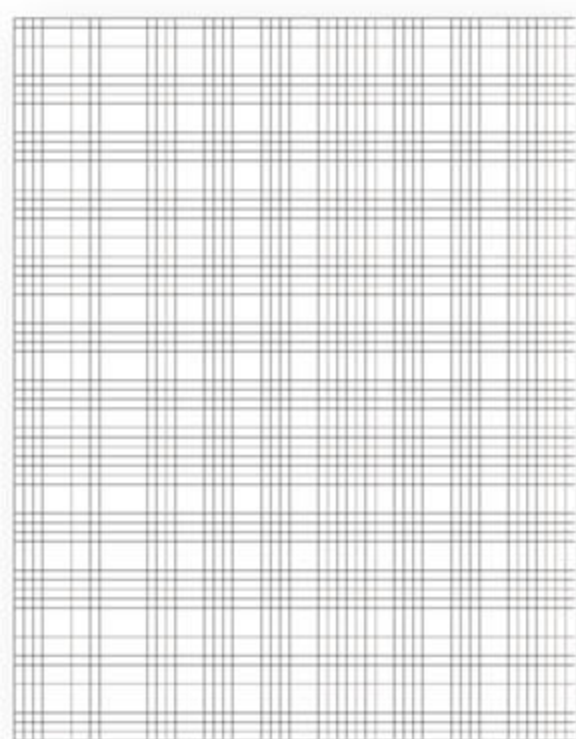
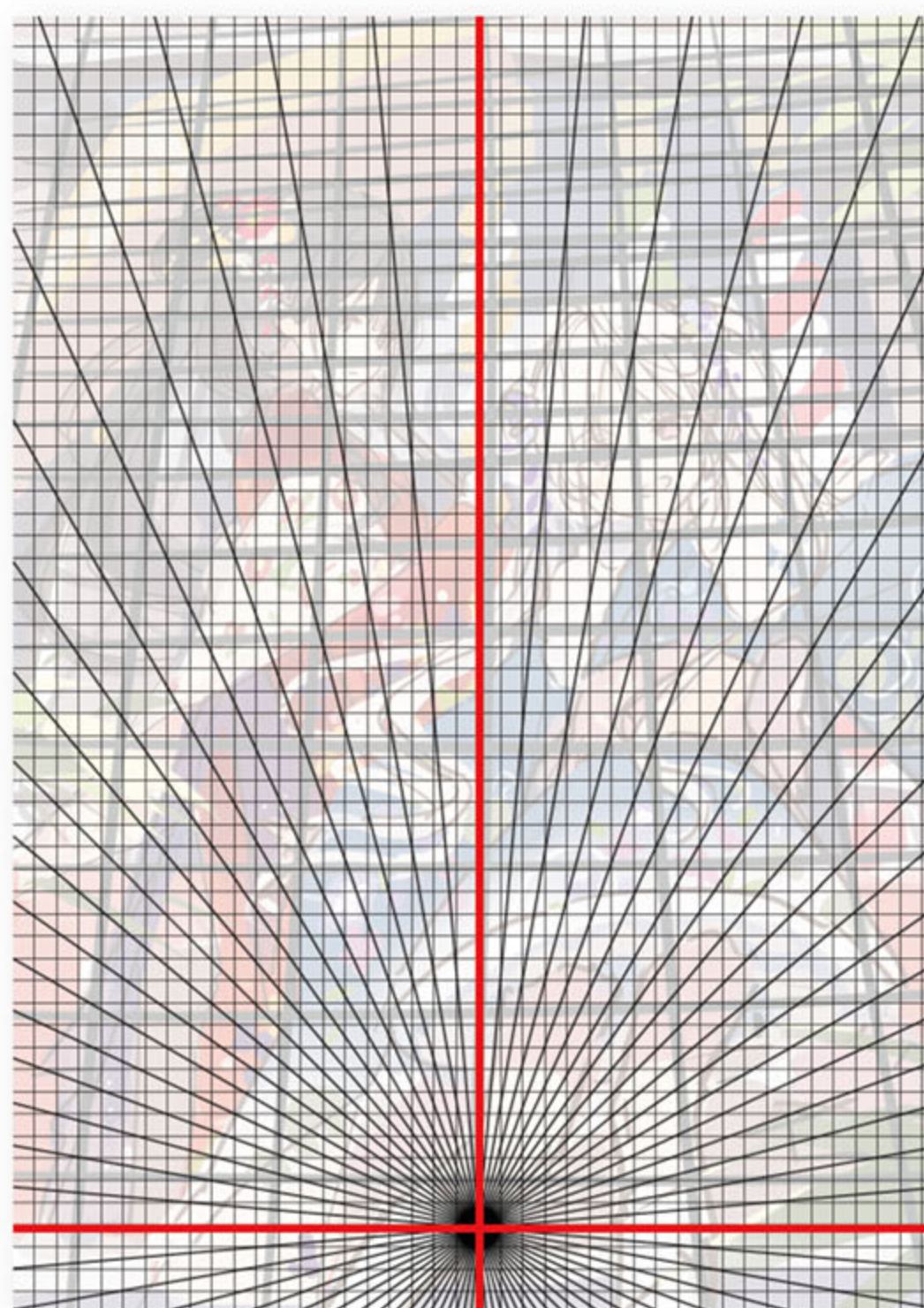
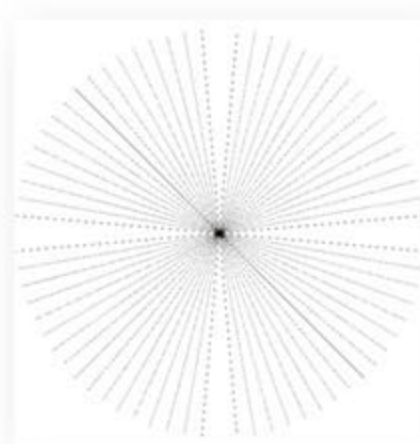
05

パースを付けていきます。最上段に新規レイヤーを作成し、黒でざっくりとグリッドを描いたら、さらにその上段に新規レイヤーを作成して白で塗りつぶし、不透明度を調整します。

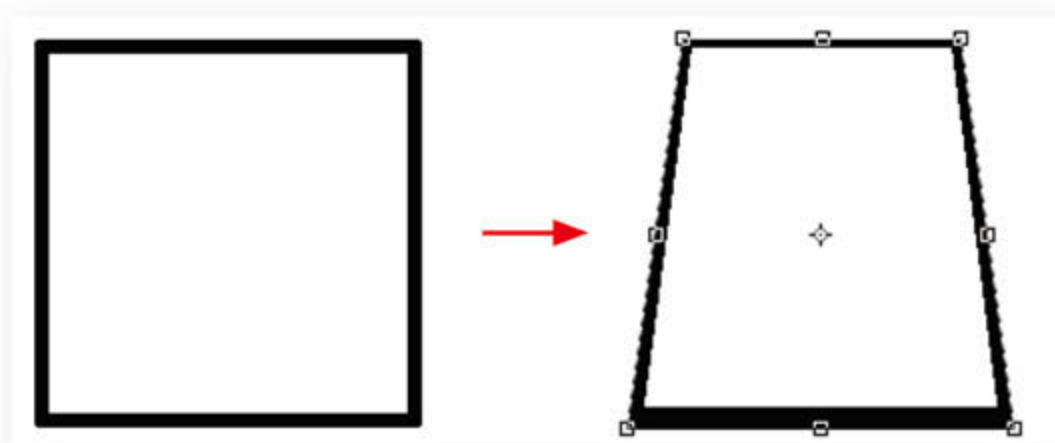
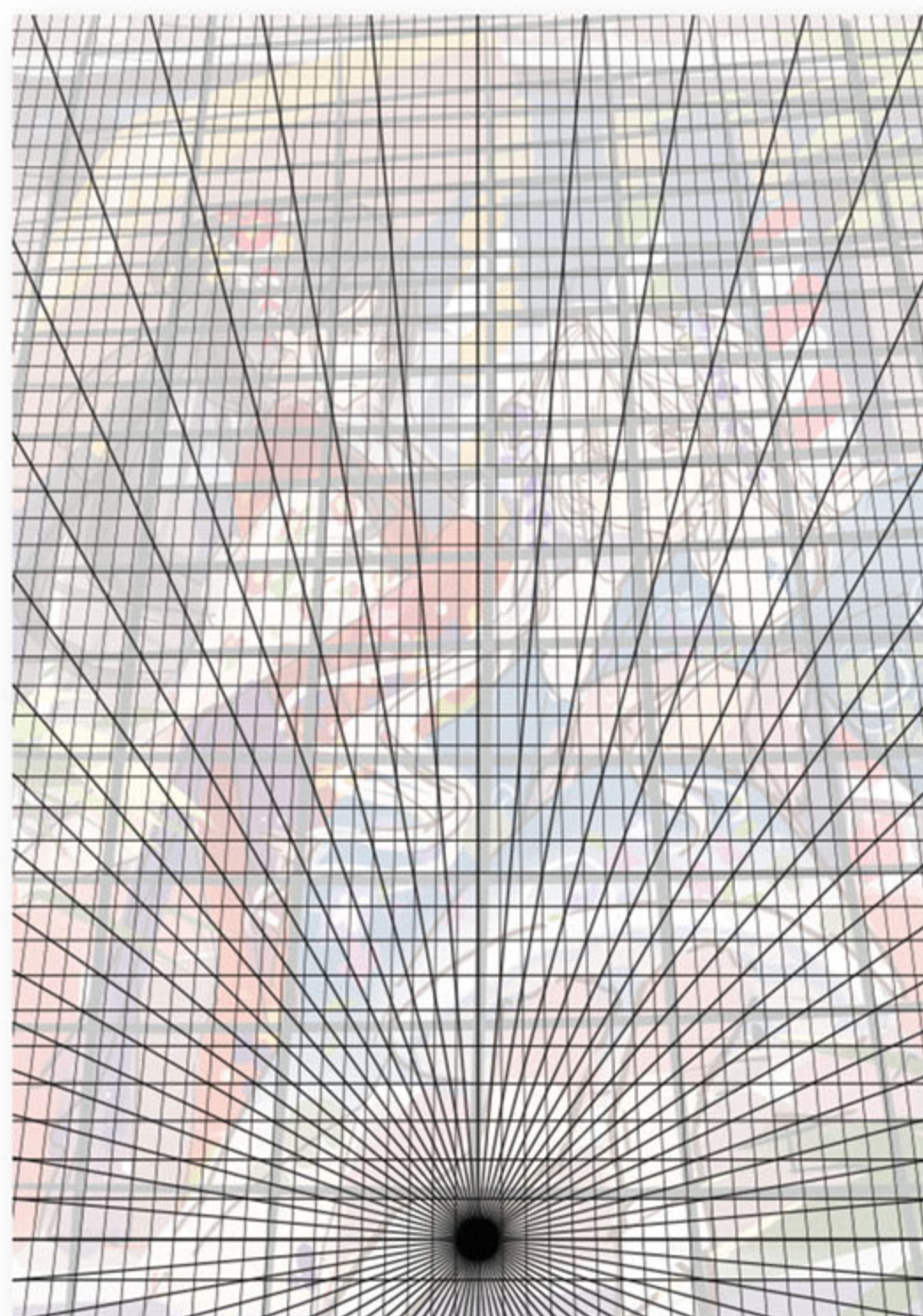
①最上段にグリッドを描きました

②新規レイヤーを作成して白で塗りつぶし、「不透明度：80%」に設定しました

06

Illustrator CS5で作っておいた自作のパース用グリッドを開きます（ダウンロードファイルに含まれていますので、必要な方はご利用ください）。グリッドをコピーして、ラフに貼り付けます。今回は一点透視なので、2つのグリッドの基準線を右の図のように重ねました。

①自作のグリッドを用意します

②2つのグリッドの基準線を重ねてラフに配置します

07

今回はローアングルなので、水平垂直のグリッドを図のように変形させます。最初にざっくり描いたグリッドに合わせて四隅のハンドルで変形し、奥行感を表現します。

①グリッドを変形させます

②パースの完成です

08 さきほど黒でざっくり描いたパースのレイヤーは削除し、2つのグリッドのレイヤーを結合します。パースに合わせてイラストの調整ができるよう、不透明度を調整します。

①グリッドのレイヤーを統合します

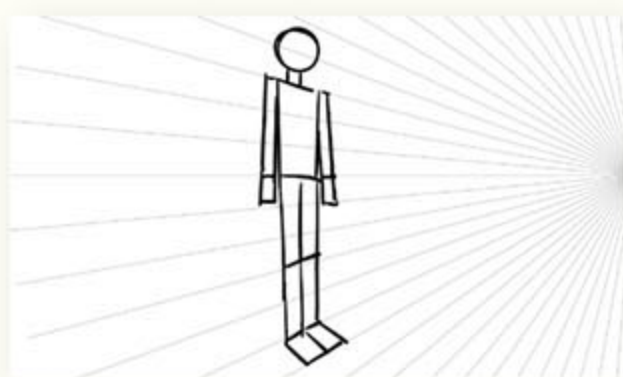
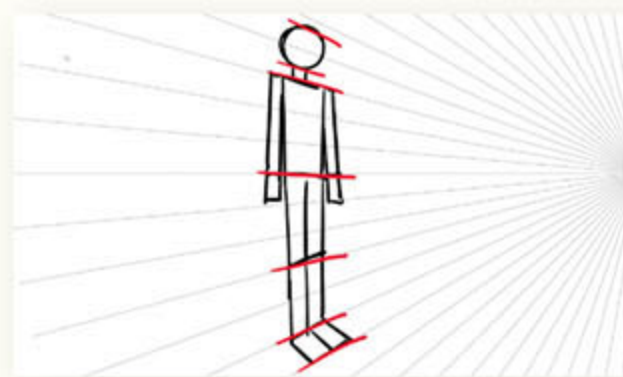
②結合したレイヤーの不透明度を「50%」に下げました

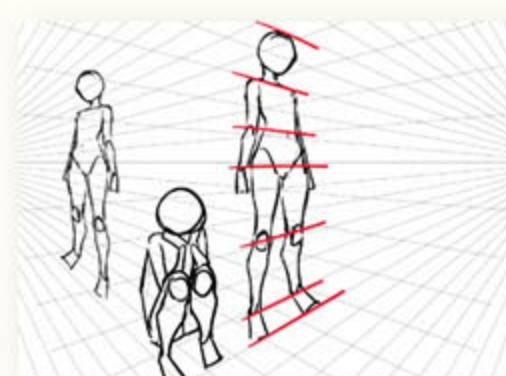
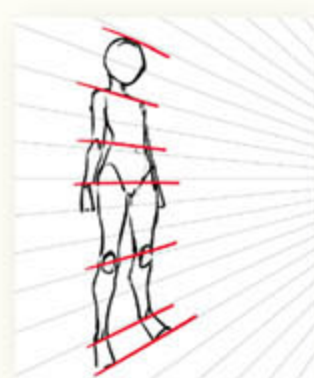
09 パースに沿って、再度ラフを整えたら完成です。今回は着物と神社をテーマにしたこともあって、一歩間違えると渋いイラストになる可能性もあったので、そうならないよう着物と背景に「赤」や「黄」を使って華やかさを加えることを意識しました。

①パースに沿ってラフを整えました

②ラフの完成です

TECHNIQUES

パースに合わせて人物を描く方法

人を四角形に簡略化して表現すると、こんな感じになります。

体の左側と右側が同じパース線に位置しています。本番の絵を描くときも、この要領で体の左側と右側をパース線に合わせて描いていきます。

動きのない普通の立ち絵を描きました。肩、腰、お尻、肘、膝など、体の左側と右側が同じ線に位置すると、背景と人が自然に釣り合います。

パースに合わせていろいろな体勢を描く練習をしてみましょう。

TECHNIQUES

透視図法

透視図法については実は私もあまり詳しいほうではないのですが、自分なりに理解していることをみなさんに説明します。ここでは、どのようなソフトを使う場合でも参考にできる方法を紹介します。まず、用語の解説からです。

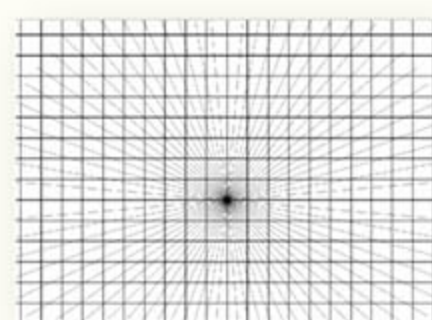
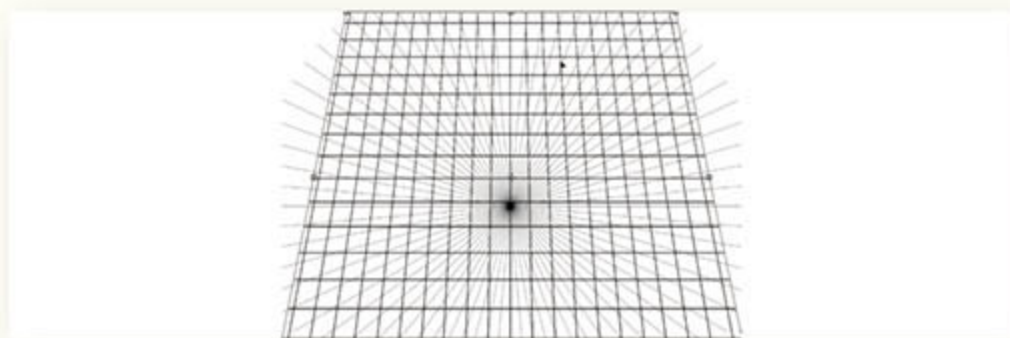
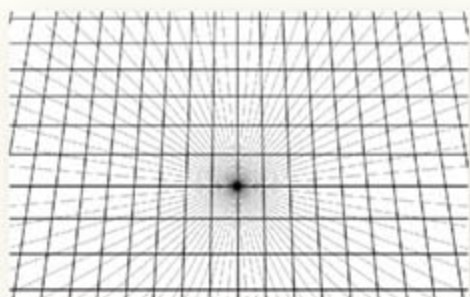
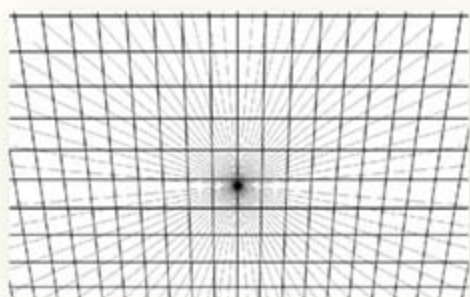
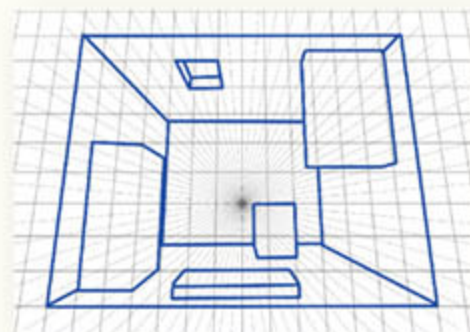
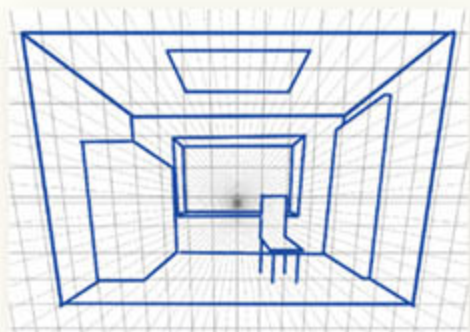
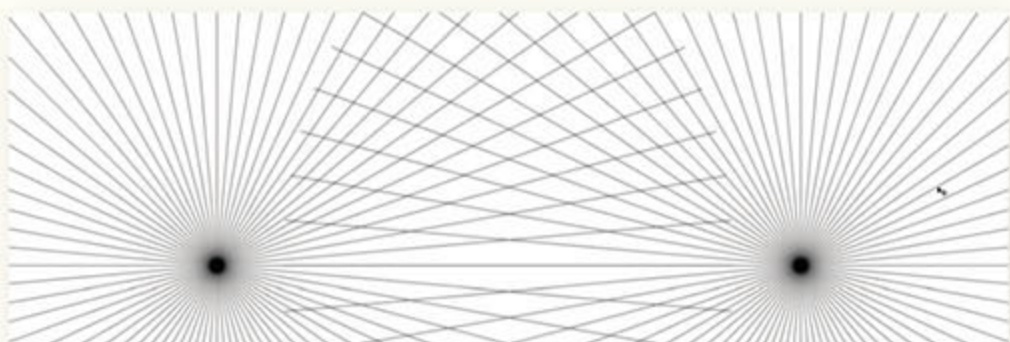
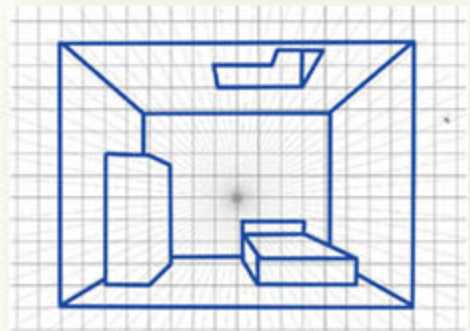
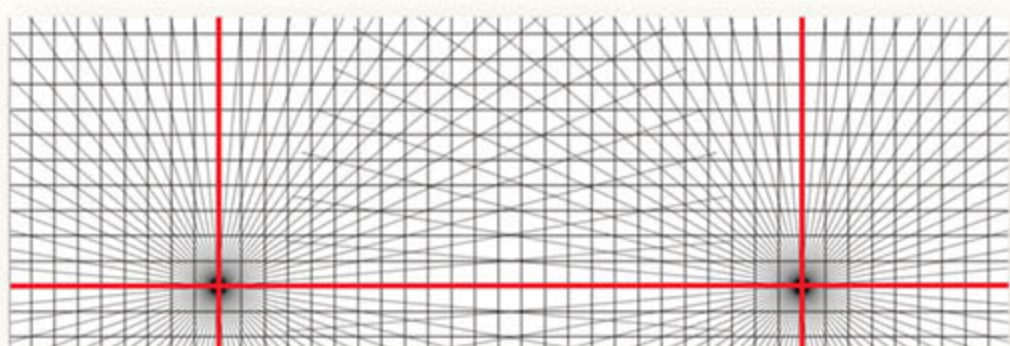
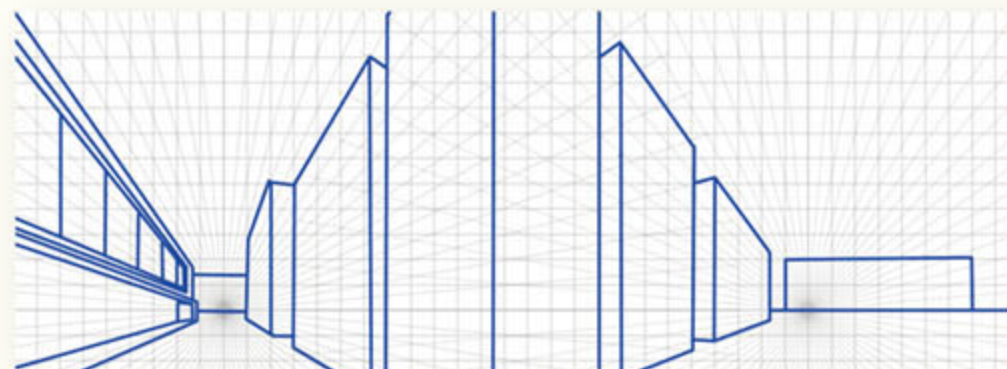
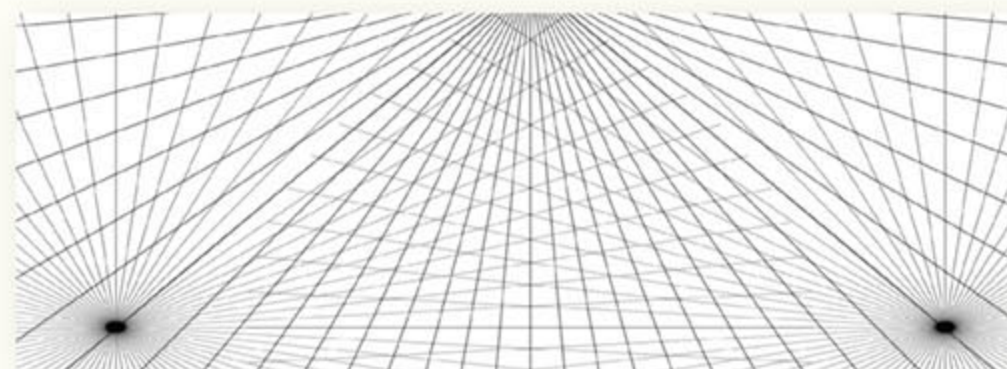
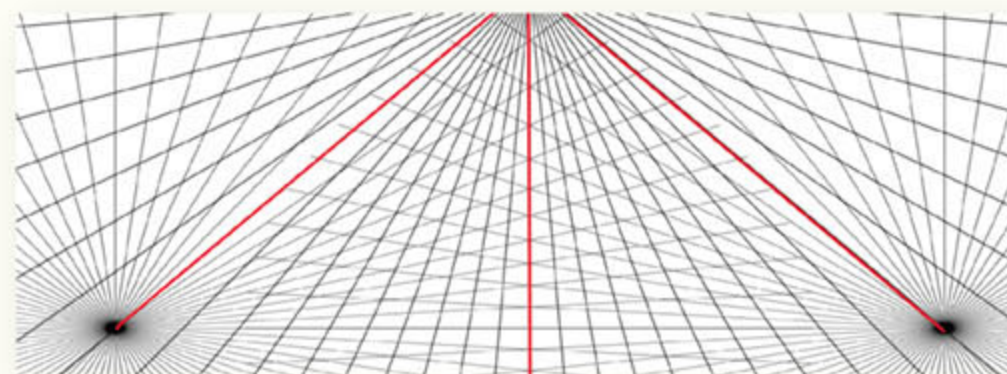
アイレベル：画面を見ている人の目線の高さを意味します。目線の高さによってアングルが決まります。

基準線：全ての透視図法には直線の基準線が存在します。この基準線の位置が変わると、キャンバスに表示される視界の方向が変わります。

消失点：基準線が交わり合う箇所であり、消失点に近づいていくとどんどん小さくなっていきます。消失点の数で何点透視かを決めることができます。

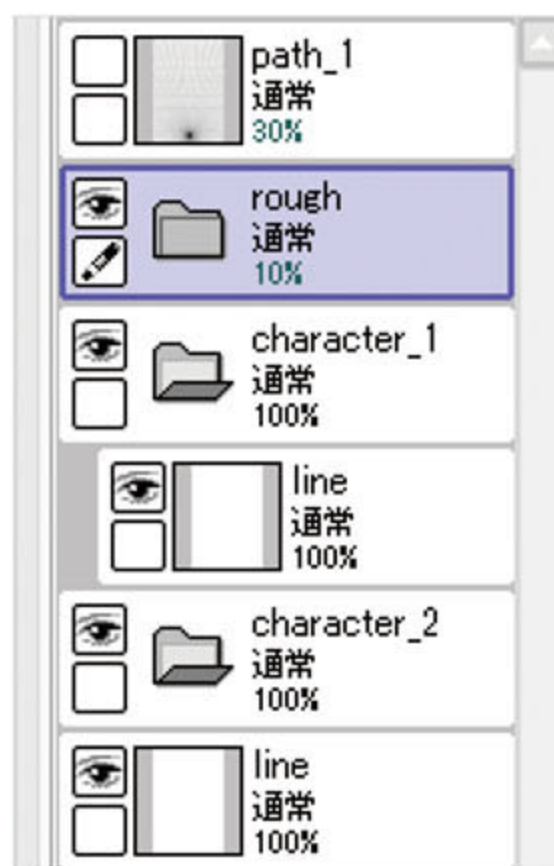
アングルを表示する用のガイドライン。

消失点を表示する用のガイドライン。色が濃くなっている部分が消失点です。

キャンバス内の消失点の数によって、何点透視かわかります。キャンバス内に無理やり消失点を全部入れる必要はありません。最初はキャンバス内に消失点を配置して、あとで拡大してキャンバスの外に消失点を移動させても構いません。

1点透視のアイレベルアングル。キャンバス内の消失点の数が1点です。

アングルを変形する場合は、SAIとCLIP STUDIOでは「自由変形」で「Ctrl」キーを押しながら頂点をドラッグするか、Photoshopでは「変形」-「自由な形に」で行えます。Photoshopのほうがきれいに変形できます。

1点透視のローアングル

1点透視のハイアングル

アングルを適用させて部屋を描いてみました。

2点透視。2点透視ではアングルラインを変形させると3点透視になってしまうので、アングルは水平にしてください。キャンバス内の消失点の数が2点です。作っておいたガイドラインの長さに限度があり、線が切れた部分は必要な部分だけ直接描き込んでいます。

アングルライン、消失点のラインの縦と横の水平線を同じ位置に配置してください。

2点透視を利用して左側には廊下、右側には街上の風景を適当に描きました。

3点透視。キャンバス内の消失点の数が3点です。立体感のある絵を描くときに役に立ちます。

こちらでもラインを同じ位置に配置してください。

人物も描き込んで3点透視を描いてみました。他のパースとの差がわかりやすくするため誇張して描いています。

線画の作成

01 作成したラフをレイヤーセットにまとめて、不透明度を下げておきます。次に、2人のキャラクターの線画を描くため、新規レイヤーを2つ作成。これらもそれぞれ新規レイヤーセットに分けて入れておきます。

02 「クレヨン」で線画を作成します。

①前に出ている青い服の女の子から描いていきます。ブラシサイズ「4」で、目から描きます

②ブラシサイズ「10」にして、顔のラインから下へと描いていきます

通常
ブラシサイズ ×1.0 10.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 40
にじみ 強さ 50
画用紙 強さ 50
混色 30
水分量 0
色延び 0
不透明度を維持

03

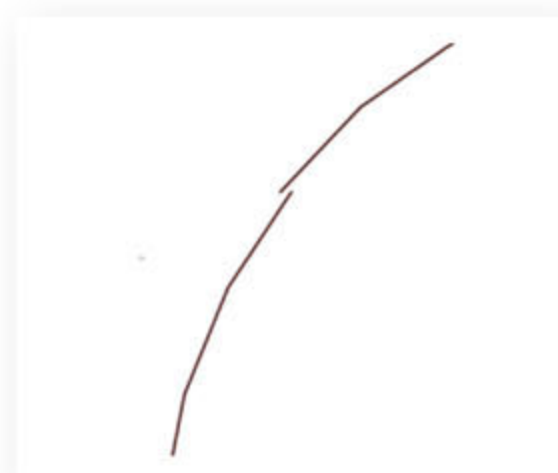
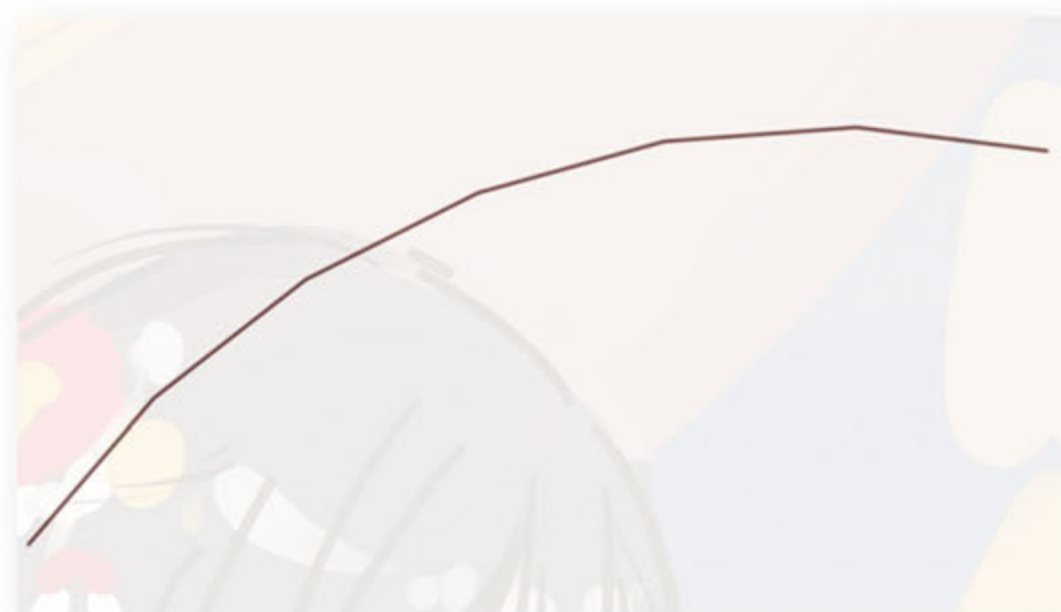
赤い服の女の子が持つ傘の線画を描きます。「ペン入れレイヤーの新規作成」を選択して新規レイヤーを作成します。丸に近い多角形になるので「折線」ツールを利用します。

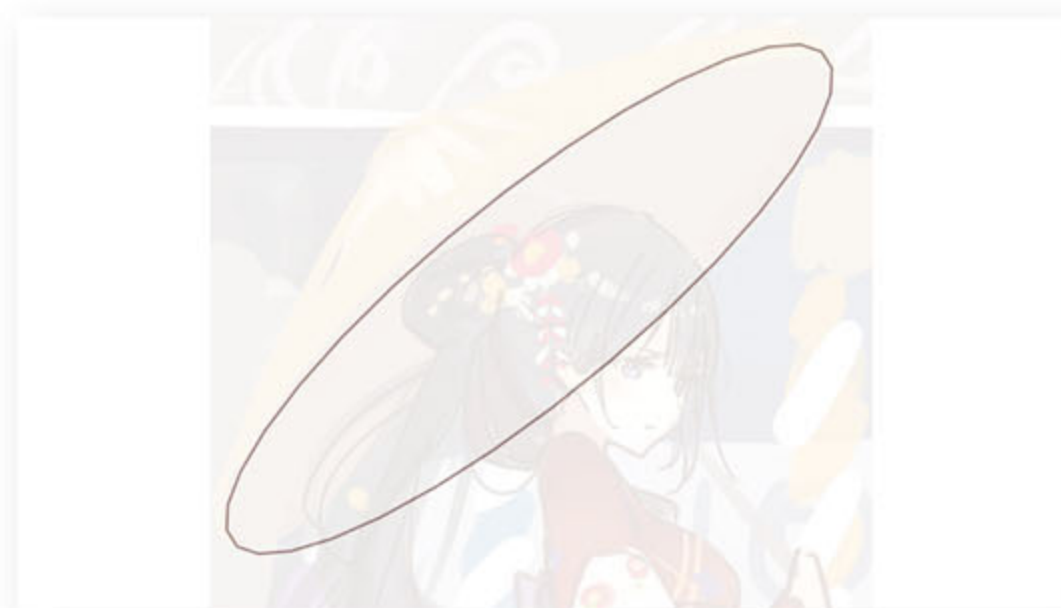
①ペン入れレイヤーを新規作成します

②「折線」ツールを選択。ペン入れレイヤーでは線の強弱が調整できないので、使っていたブラシサイズより小さめに設定します

「折線」ツールを利用すると、このようにきれいな直線が描けます

04

キャンバスを回転しながら傘を描いていきます。こちらの作業はマウスで行いました。なるべくマウスを動かさずに、「回転」キーを押します。描けたら、自由変形して形を変え、「折線」で傘の外側と残りの部分を描画します。

マウスが動いてしまうと線画の先が重ならなくなるので注意しましょう

①「折線」ツールで直線を描いていきます

②図のような多角形を作ります

③自由変形で楕円にします

④傘の残りの部分を描き込んでいきます

完成した傘と人物の線画を合わせます。私は普段から、背景は線画を作成せずに進めています。

①傘の線画を人物と合わせます

②線画の完成です

下塗りを行う

01 CLIP STUDIO PAINTでラフのファイルを開き、下塗りしていきます。まず、最下段に新規レイヤーを作成して白で塗りつぶします。

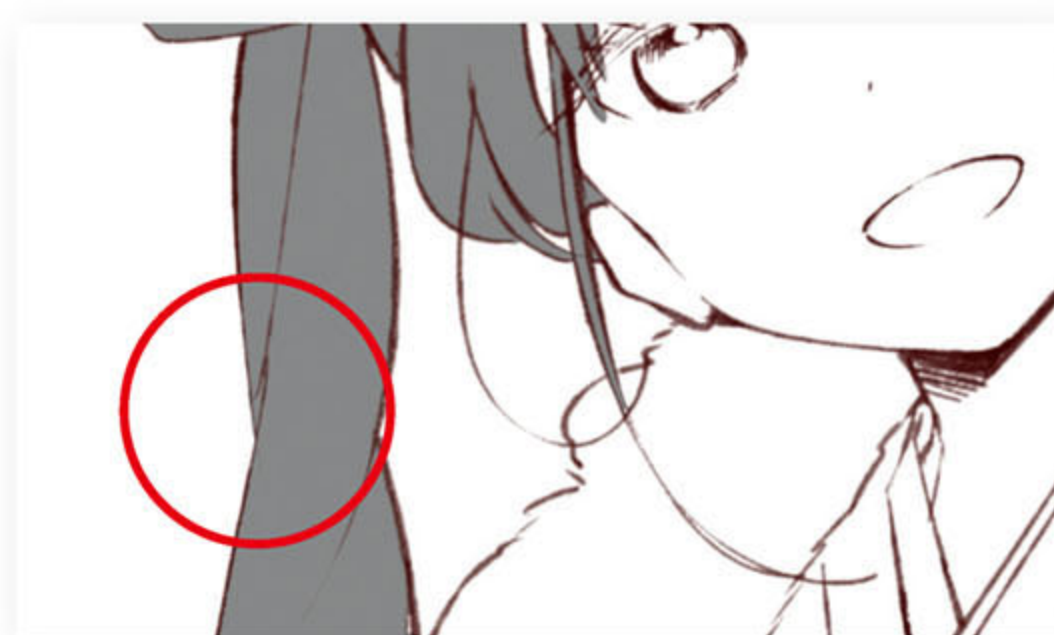
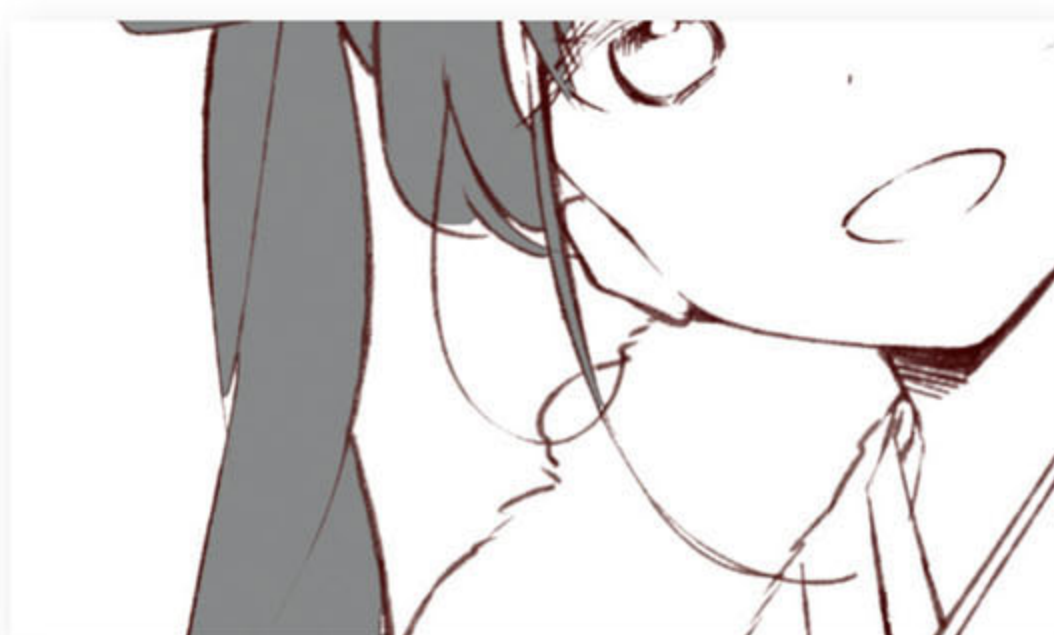
新規レイヤーを作成して白で塗りつぶします

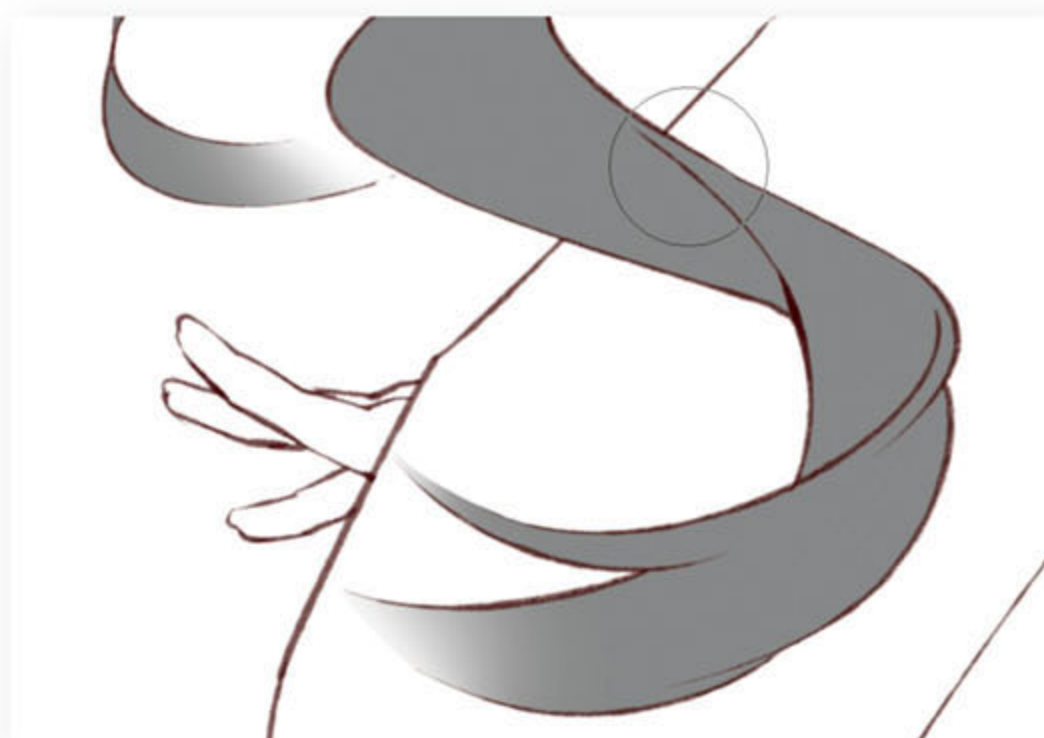
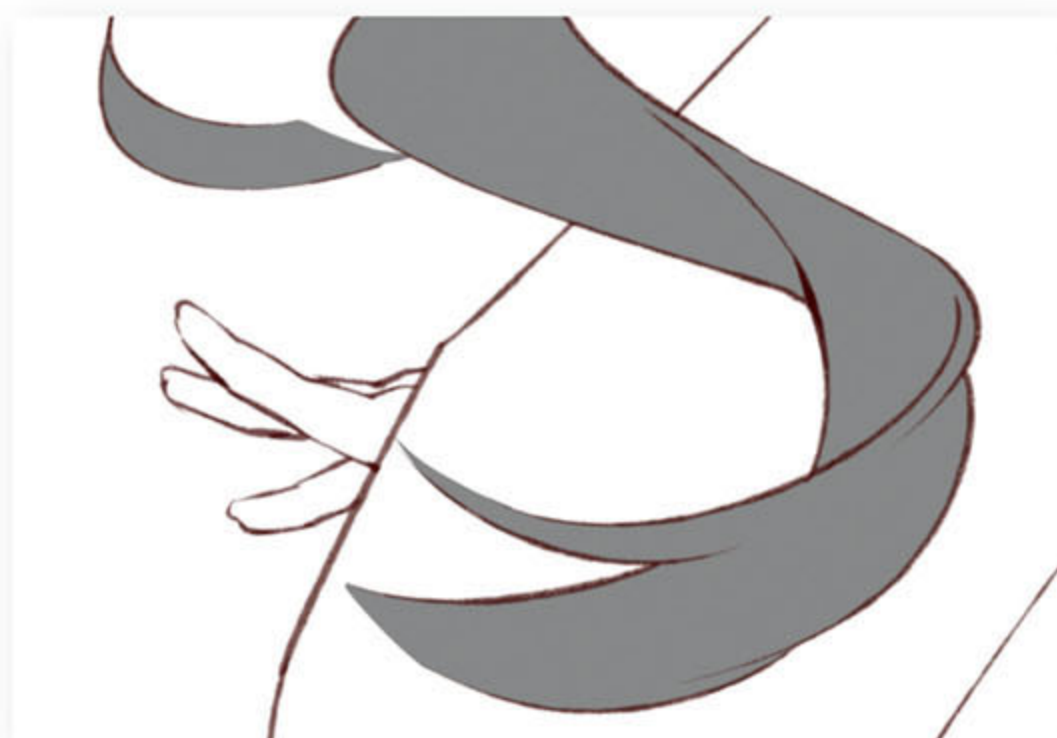
02 色分け用の新規レイヤーを作成して、パーツごとに灰色で塗りつぶしていきます。

①色分け用の新規レイヤーを作成しました

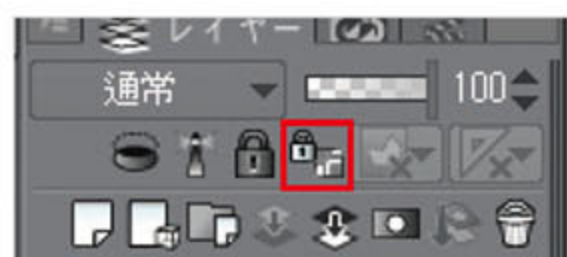
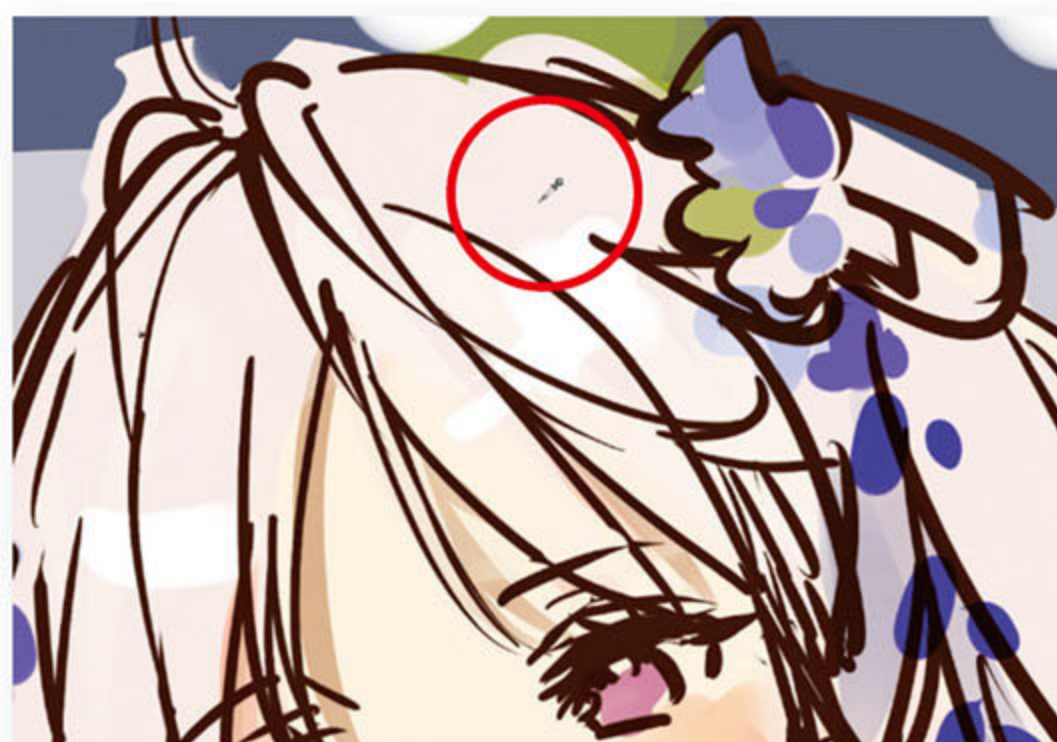
②灰色で塗りつぶします

③髪の毛の先など線画が途切れている部分は閉じながら塗りつぶします

03 「Gペン」で塗り残しを埋めて、はみ出した部分を「消しゴム」で整えます。

塗りつぶされていない部分をGペンで埋めます

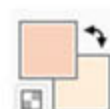
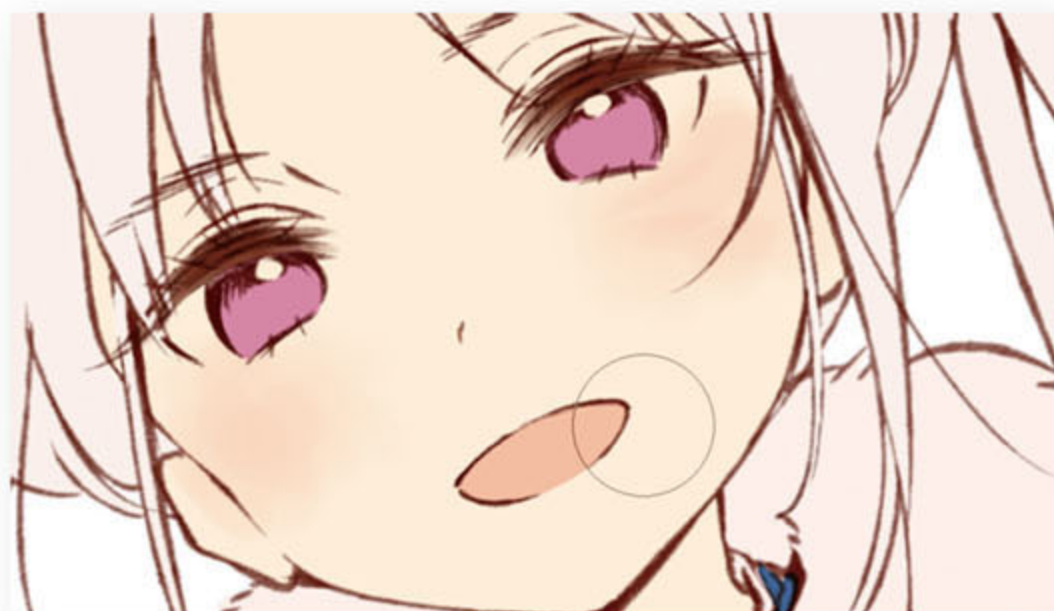
消しゴムの「軟らかめ」ツールで、髪の毛の先を消して薄くします。

毛先を薄く消します

05

塗り分け作業が完了したら、レイヤーを「透明ピクセルをロック」にして、スポイトでラフから色を取り、各パーツを塗りつぶします。

①CLIP STUDIOではこのアイコンがSAIの「不透明度保護」と同じ機能になります

②スポイトでラフから色を取ります

③パーツごとに塗りつぶします

06

SAIに戻ります。目と睫毛にも色を付けて、頬にオレンジ色に近い桃色でチークを付けます。

「マーカー」ツールで着色しました

07

色分け完了です。着物の柄は、シワをつけてからシワの流れに沿って描くので、後回しにします。

1段階目の影付け

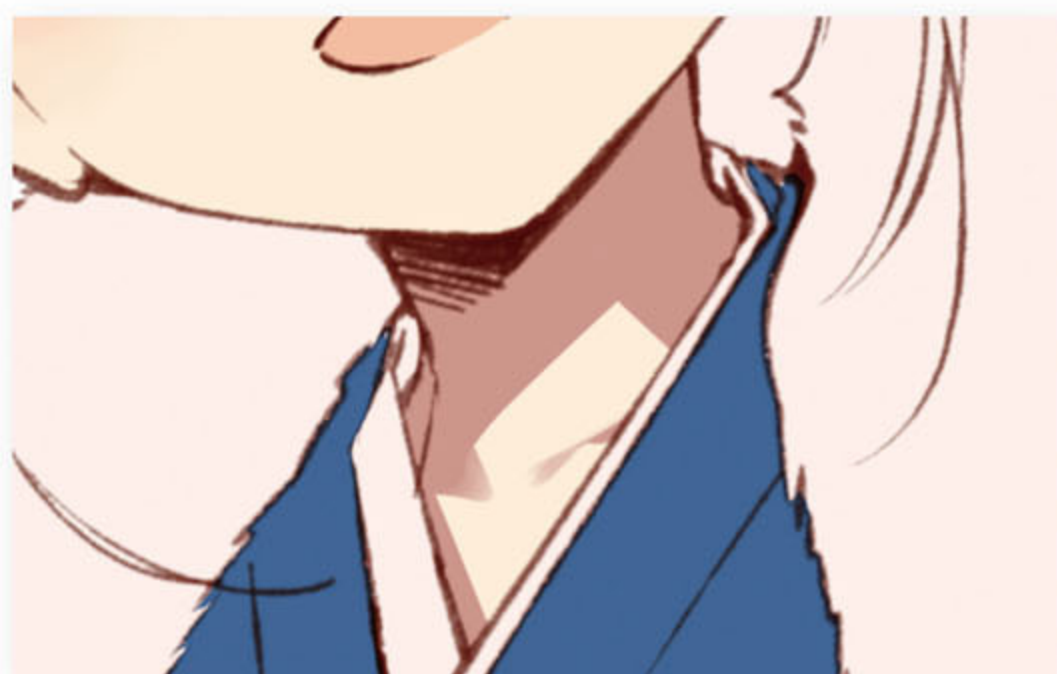
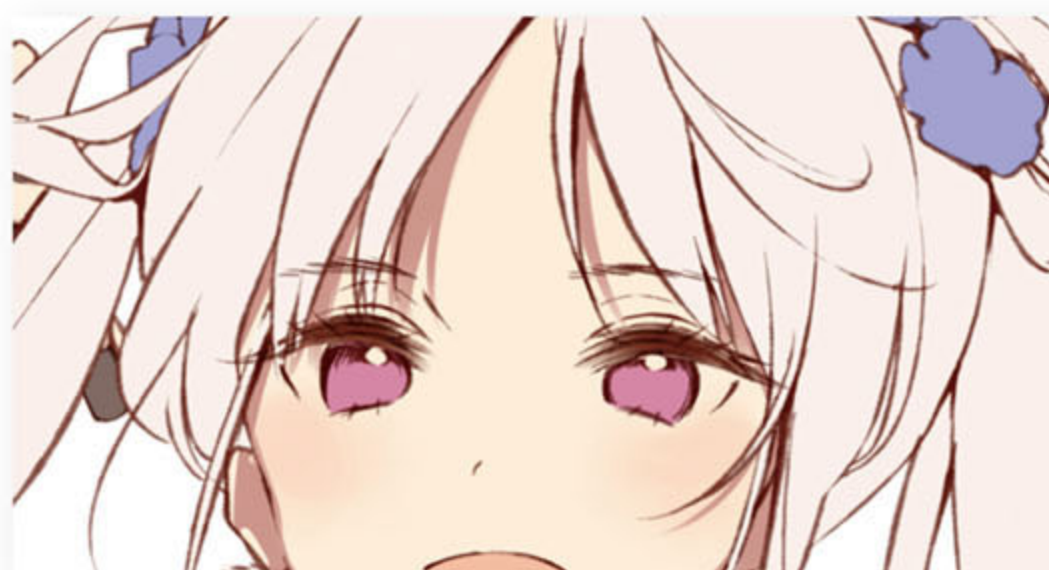
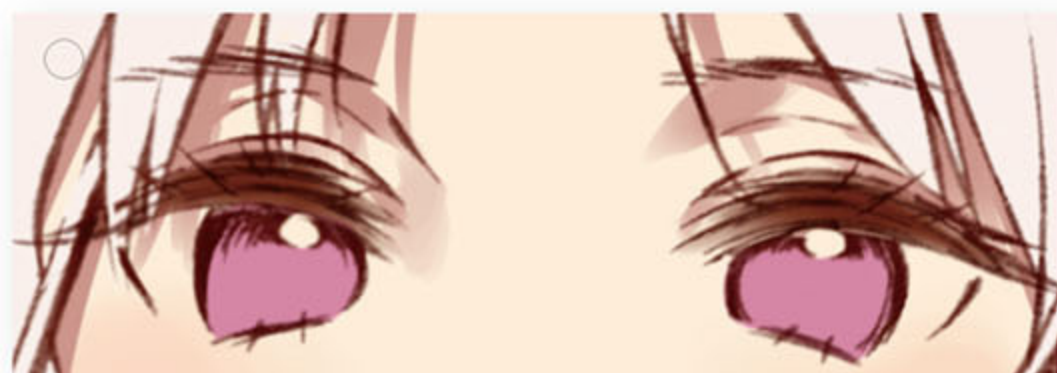
01 青い服の女の子から影を付けていきます。「skin」レイヤーの上に影付け用の新規レイヤー「s_shadow」を作成して、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。

前に出ている青い服の女の子から描いていきます。ブラシサイズ「4」で、目から描きます

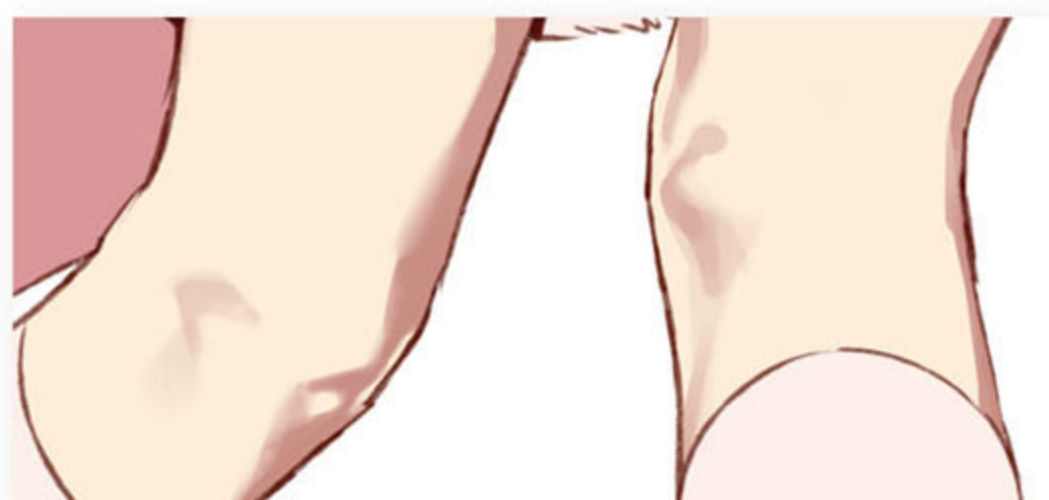
02 「マーカー」で影を付けます。色をあまり多く使わずに、ひとまず影だけ付けてざっくりと塗っていきます。

ブラシ濃度は「80〜90」

描画色

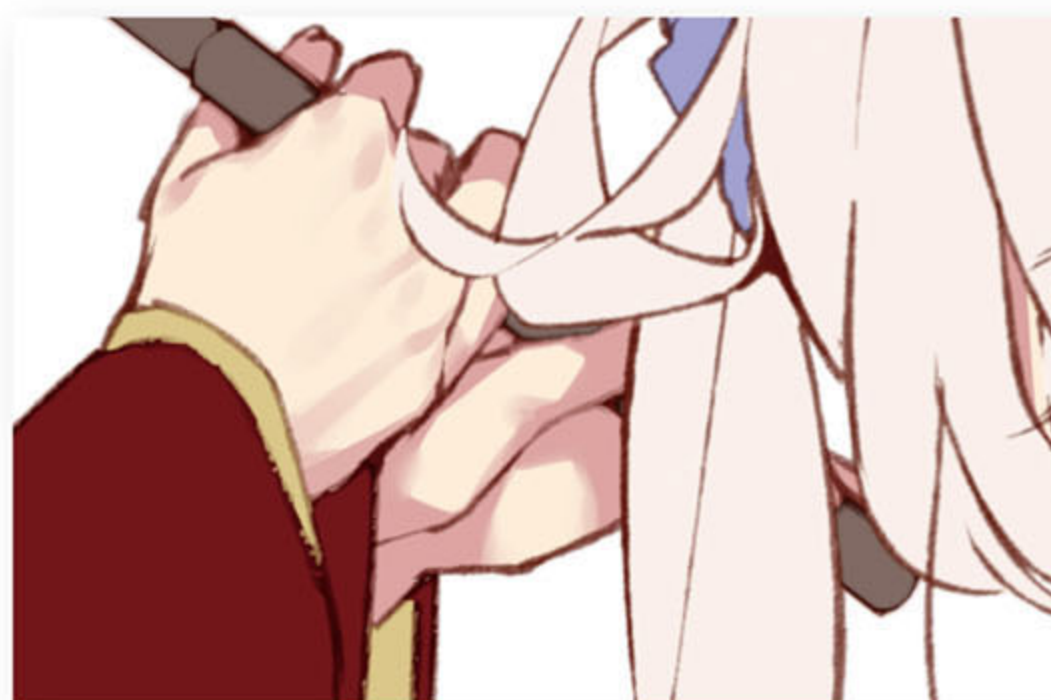
肌の基本色

①顔から落ちる影を首に描きます。鎖骨も忘れずに表現します

②髪から顔に落ちる影も、Chapter 02で紹介したやり方で塗っていきます

③眉毛の下にも影をつけて、顔に立体感を加えます

④スカート下の太ももに影を付けます

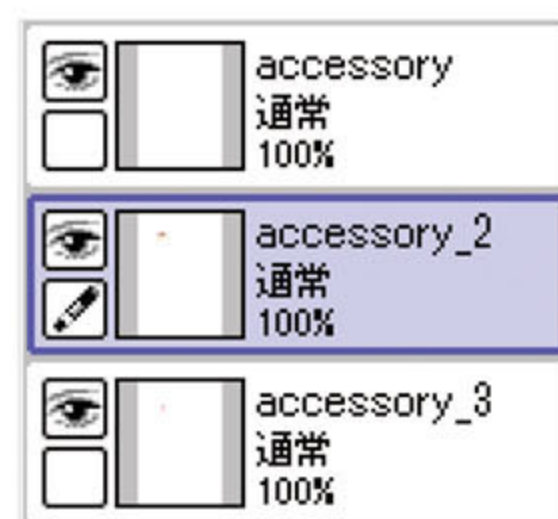
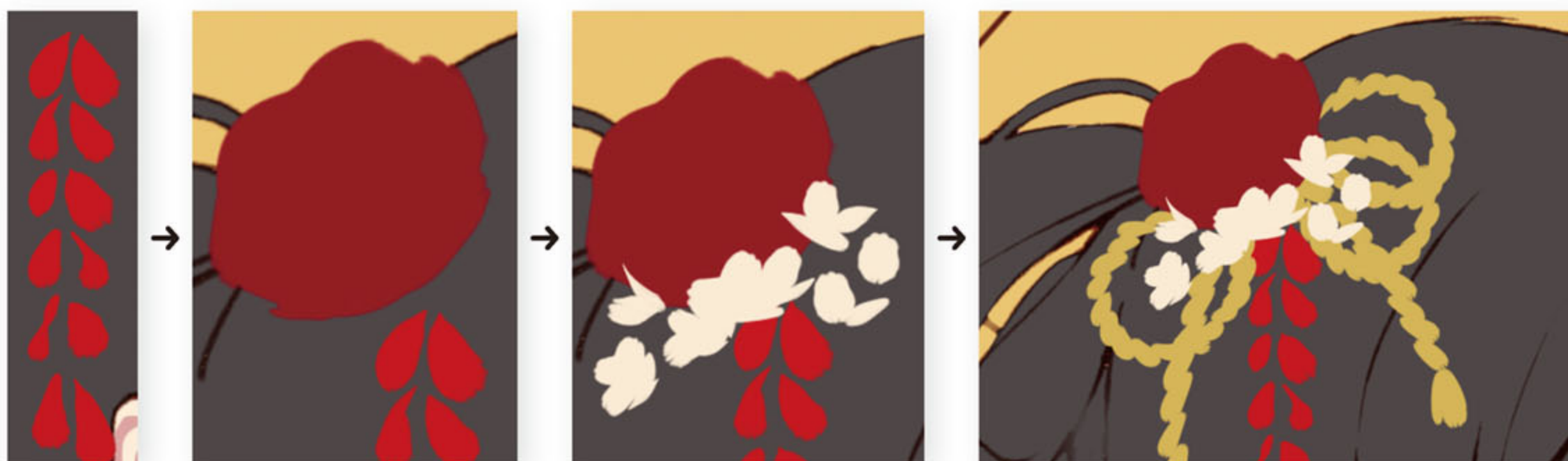
⑤ブラシサイズを小さめにして、手のひらや、指、爪の影を塗ります

⑥膝にも影を付けます。「筆」と「消しゴム」で形を整えていきます

Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

03

続いて赤い服の女の子に影を付けていきます。先ほどと同様に、首、顔に落ちる影を描きます。傘を持つ手の甲は、「マーカー」と「消しゴム」を利用しながら描いていきます。

手に影は、上に重なるレイヤーを言ったん非表示にして、隠れる部分もすべて塗っておきます

04

他の部位に影を付ける前に、髪飾りと、そこから落ちる影を表現します。キャラクターのレイヤーセットの上段に新規レイヤーをいくつか作成します。「筆」ツールでブラシの形状を「丸筆」に変更して、「強さ：100」に設定します。花びらの形を意識しながら飾りを描いていきます。ブラシカラーを若干彩度の低い金色にして、リボンのように結んだ縄を描画します。

「accessory」レイヤーにバラと白い花を、「accessory_2」に縄を、「accessory_3」に花びらを描きました

05 青い服の女の子にも飾りを描きました。

06 「other」レイヤーの上に新規レイヤー「o_shadow」を作成し、首にかかるフェザーストールに影を塗ります。

o_shadow
通常
100%
other
通常

①新規レイヤー「o_shadow」を作成し、「下のレイヤーにクリッピング」にチェックを入れます

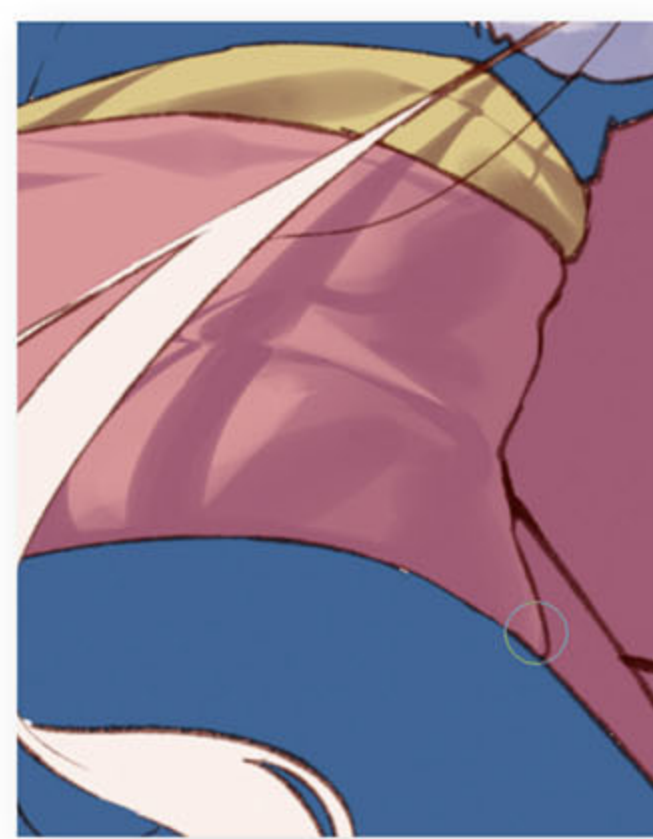
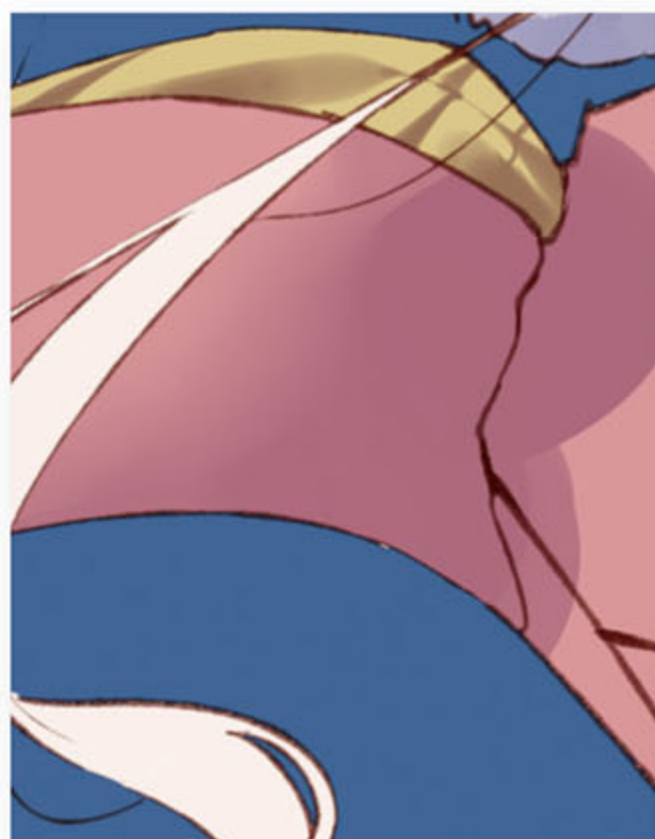
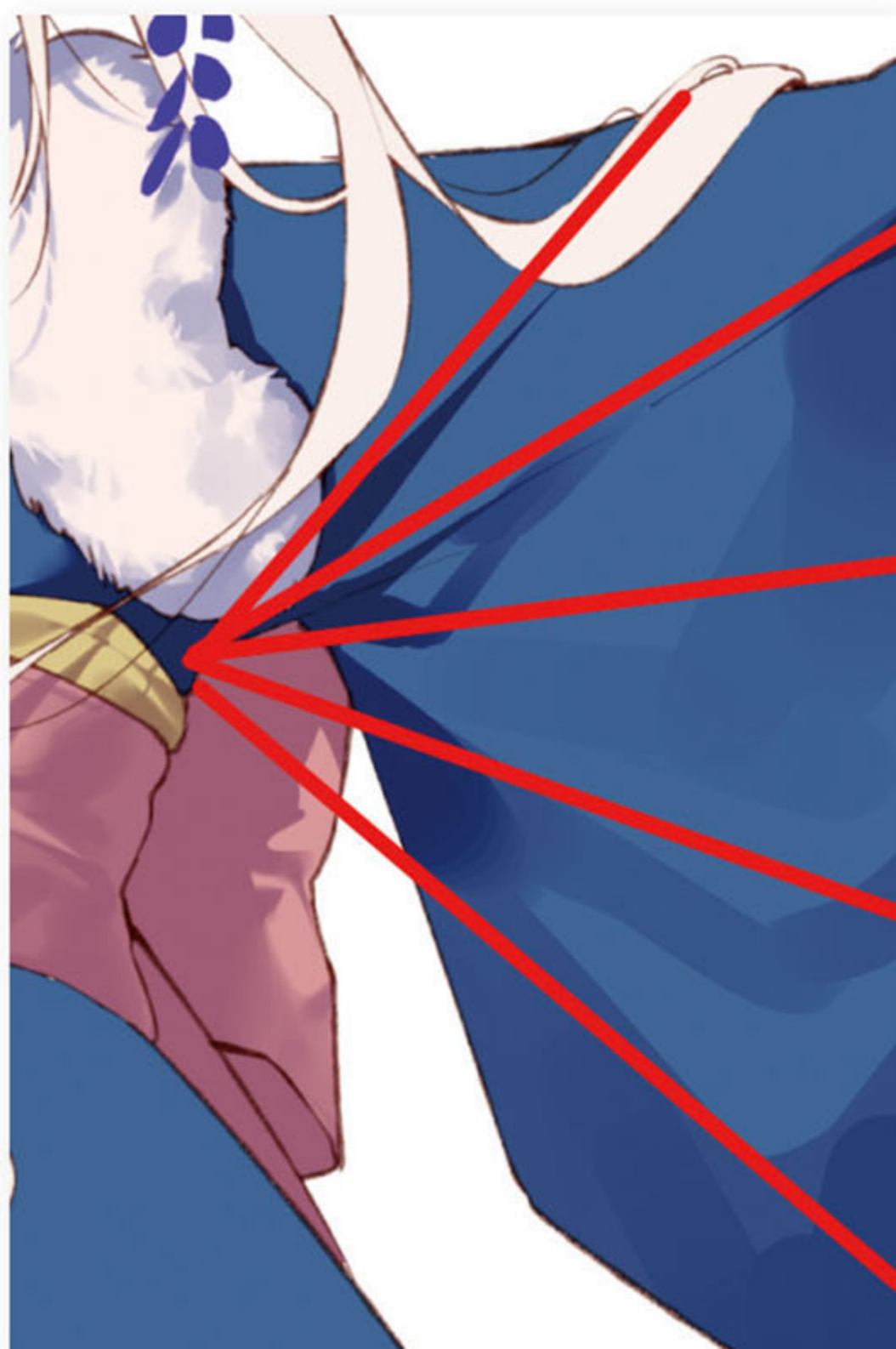
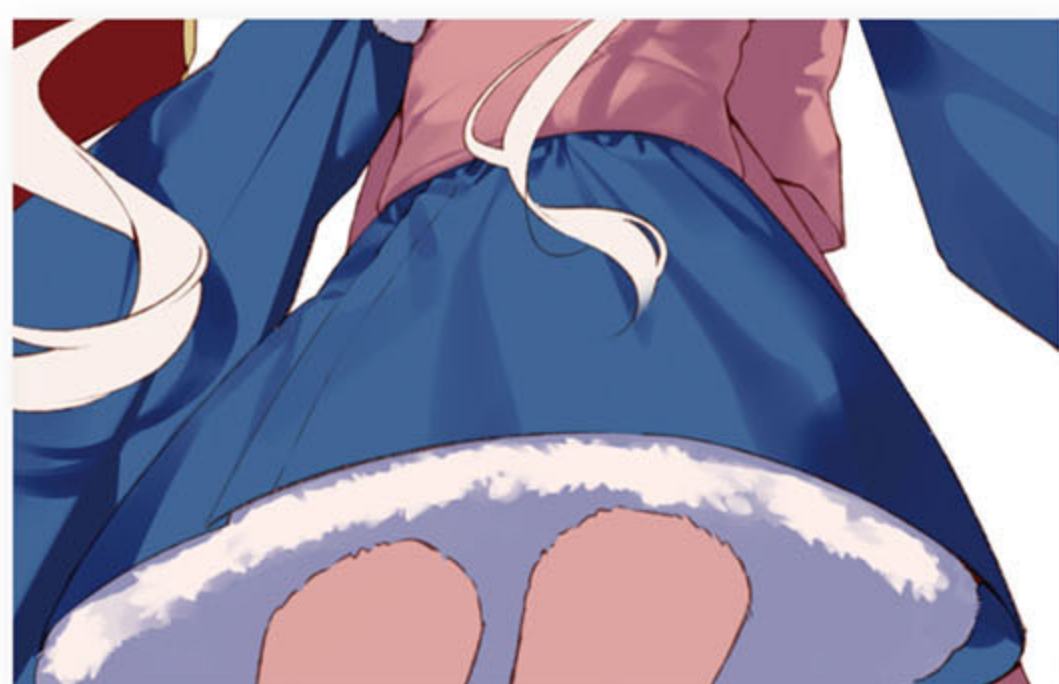
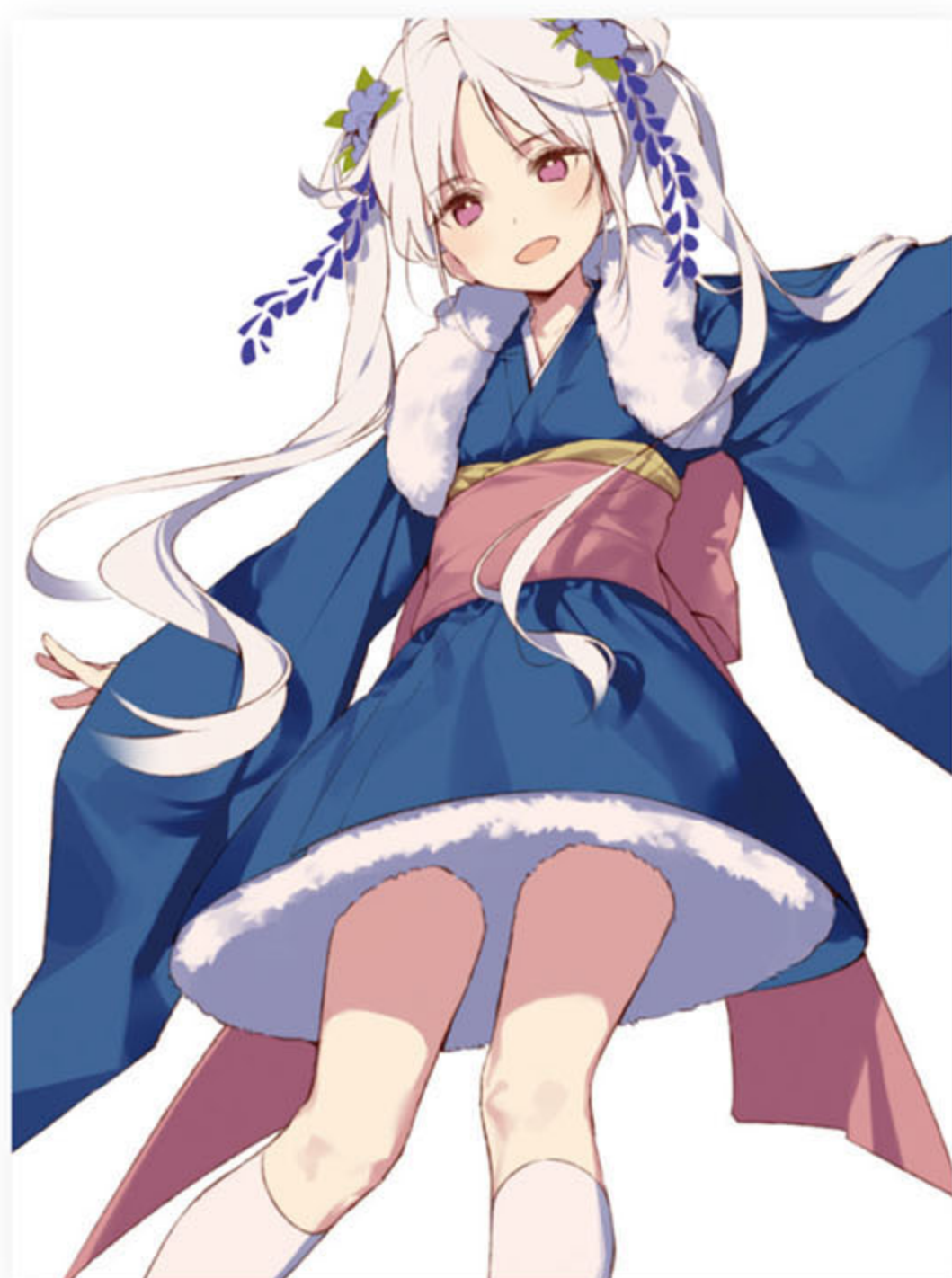
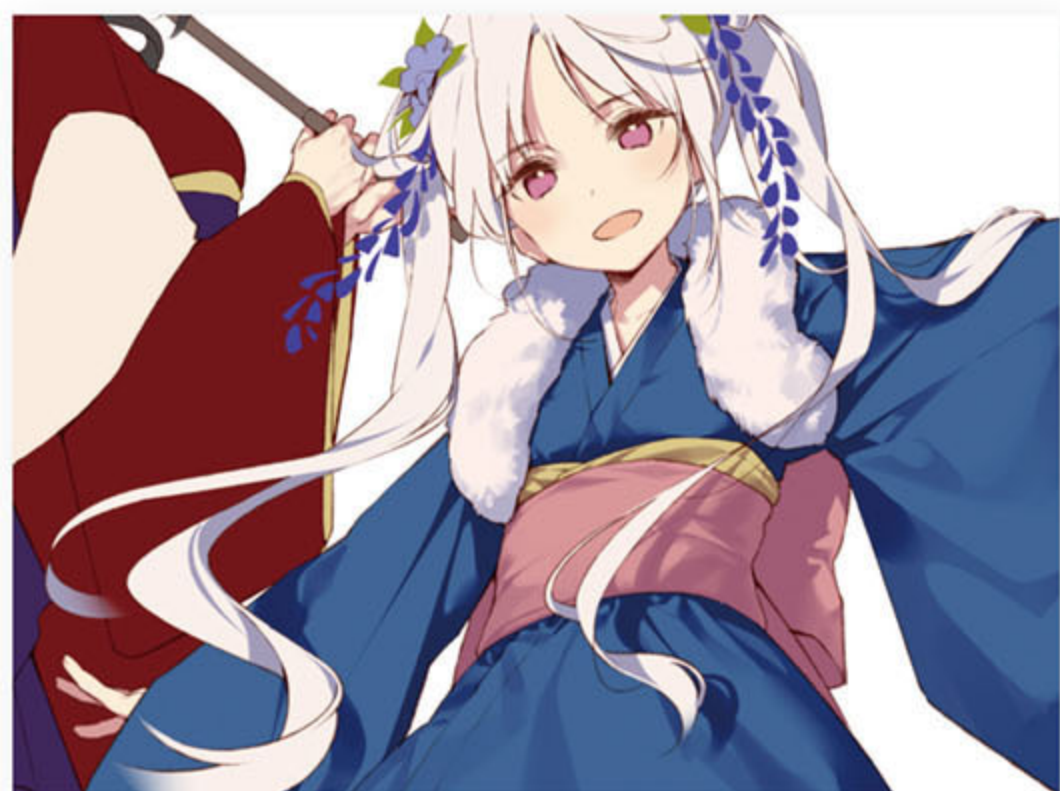
通常
ブラシサイズ ×1.0 100.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 95
にじみ 強さ 30
【テクスチャなし】 強さ 95
混色 9
色延び 9
詳細設定
描画品質 3
輪郭の硬さ 0
最小濃度 0
最大濃度筆圧 100%
筆圧 硬⇔軟 100
筆圧: 濃度 サイズ 混色

②毛のふわふわ感を表現するため、ブラシの形状をノイジーな質感の「にじみ」にし、「強さ：30〜40」に設定します

↓

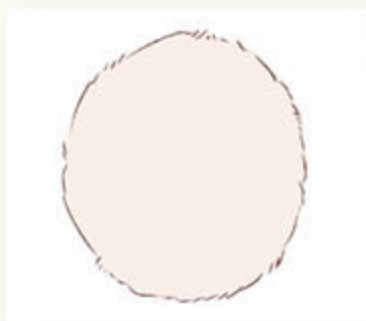
③髪の毛から落ちる影を付けながら、「消しゴム」ツールで部分的に消すと、毛の質感がより表現できます

07 スカートの中の毛も、同じ方法で影を付けます。

08 腰に巻いている帯は、Chapter02で紹介した服の塗り方と同じく、ひとまずグラデーションを付けて「筆」「消しゴム」を切り替えながらシワを付けていきます。

09 着物にも同じ方法でシワを付けました。

10 新規レイヤー「h_shadow」を作成して、髪の毛に影を付けます。私は主に髪の毛が落とす影と、「この辺には絶対に影が付くはず」と思う部分に影を付けています。

青い服の子の一段階目の影付けが完了です

TECHNIQUES

毛の質感を表現する

①線画を用意します。

②色を塗ります。白色にするよりベージュ色を混ぜた方があとでハイライトが付けやすくなります。

③「マーカー」のブラシ形状をノイジーな質感の「にじみ」に変更して陰影を付けます。

④「消しゴム」ツールを選択し、「ブラシ」ツールと同じく形状を「にじみ」に変更して、さきほど付けた陰影を消します。

⑤陰影レイヤーを「不透明度保護」にして濃い色で陰影を追加します。

⑥合成モード「明暗」の新規レイヤーを作成して、ハイライトを付けます。

11 同様に、赤の女の子にも影を付けます。

12 1段階目の影付けが完了です。

2段階目の影付け

01 先ほど塗った影より濃い色で、2段階目の影を付けていきます。まずは青い服の子から。

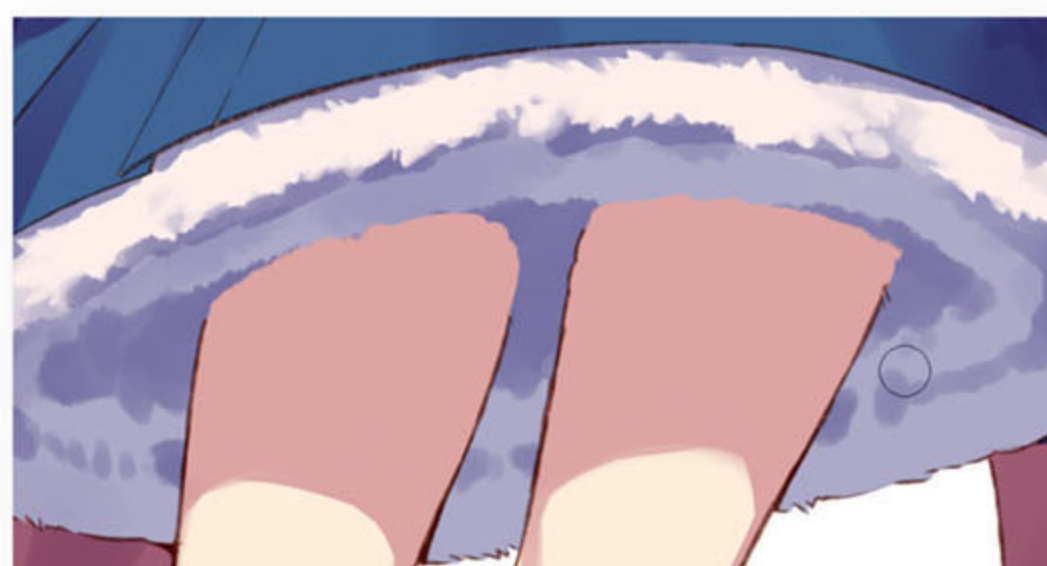
着物

ストール

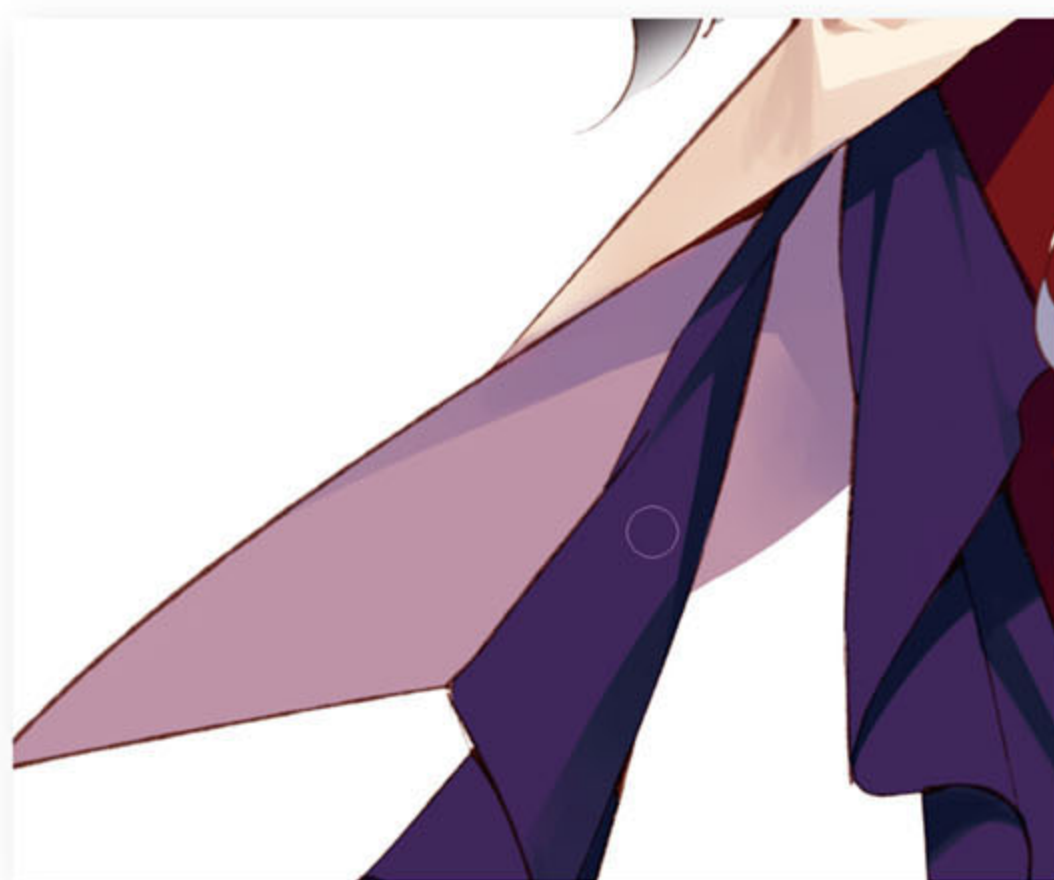
太ももも濃い色で塗ります

オビ

↓

↓

裏地の毛は二重にしたほうが可愛いと思ったので、線画でなく影塗りで、紫の濃淡をつけながら表現しました

02 続いて赤い服の子に2段階目の影を付けていきます。

①陰影を強めていきます

②裏地の影は紫に近い色に設定して、空間の広がりが感じられるようにしました

→

色相・彩度

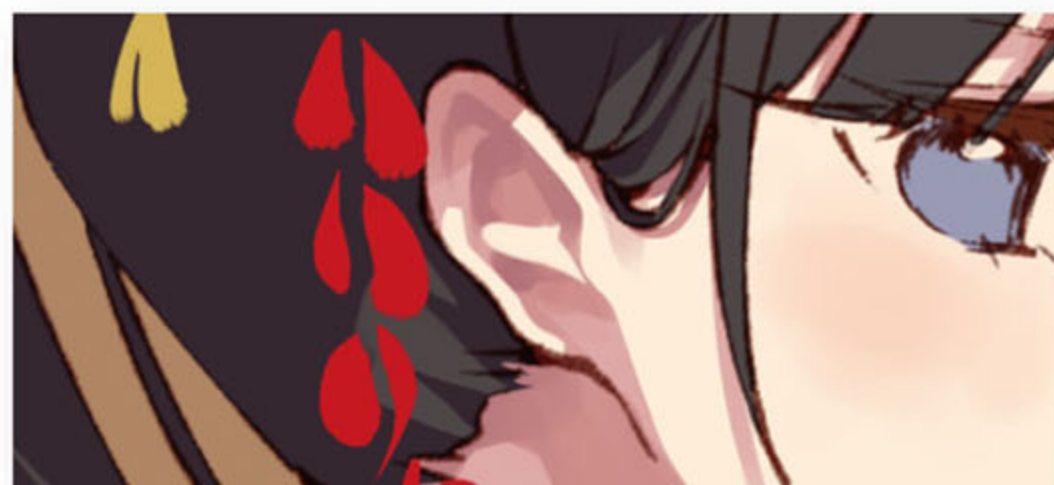
色相 +0

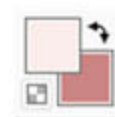
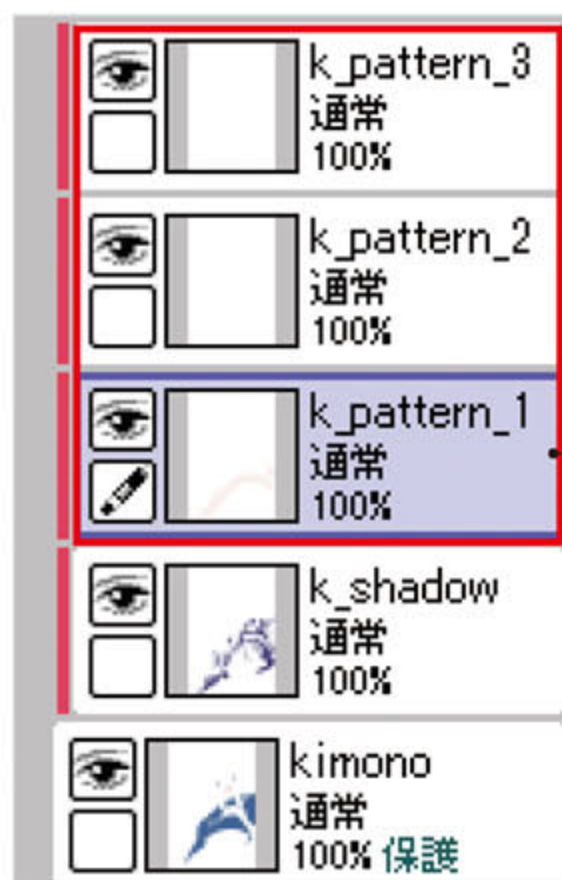
彩度 +12

明度 +17

プレビュー OK キャンセル

③着物の色が暗かったので、「色相・彩度」で明るく鮮やかな色味に調整しました

④濃い色で耳をもう少し細かく描画しました

着物の柄の表現

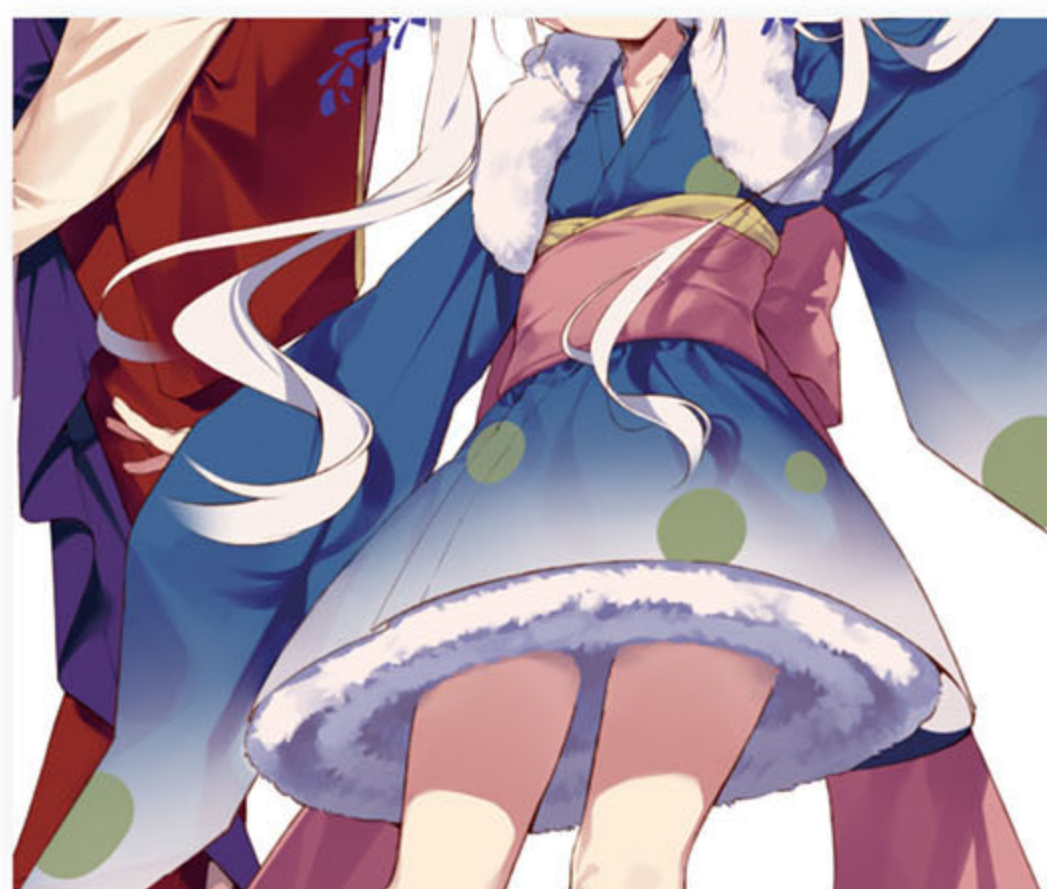
01 着物に柄を入れていきましょう。イラストがぐっと華やかになります。まず、青い服の子からです。

①パターン用の新規レイヤーを3つ作成しました。まずは、下段にある「k_pattern_1」レイヤーにグラデーションをつけます

②「マーカー」で色をつけて、「ぼかし」でぼかします

02 葉の柄を描きます。彩度の低い緑色を選択して、葉の大きさを変えながら描き込みます。続いて、薄い色の葉も加えます。明るい色を選択して、同様に描き込みます。

①「k_pattern_2」レイヤーに葉のベースを描き込みます

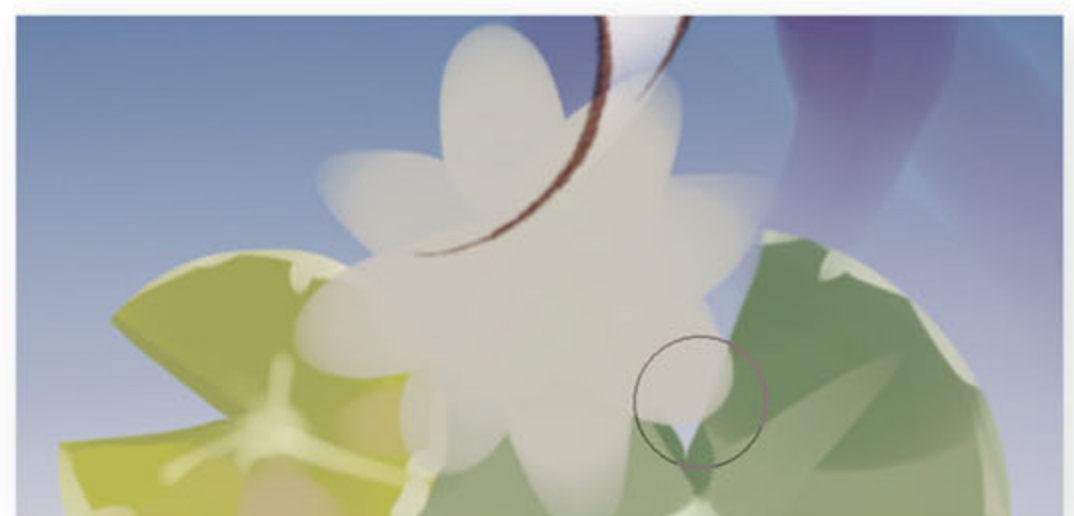
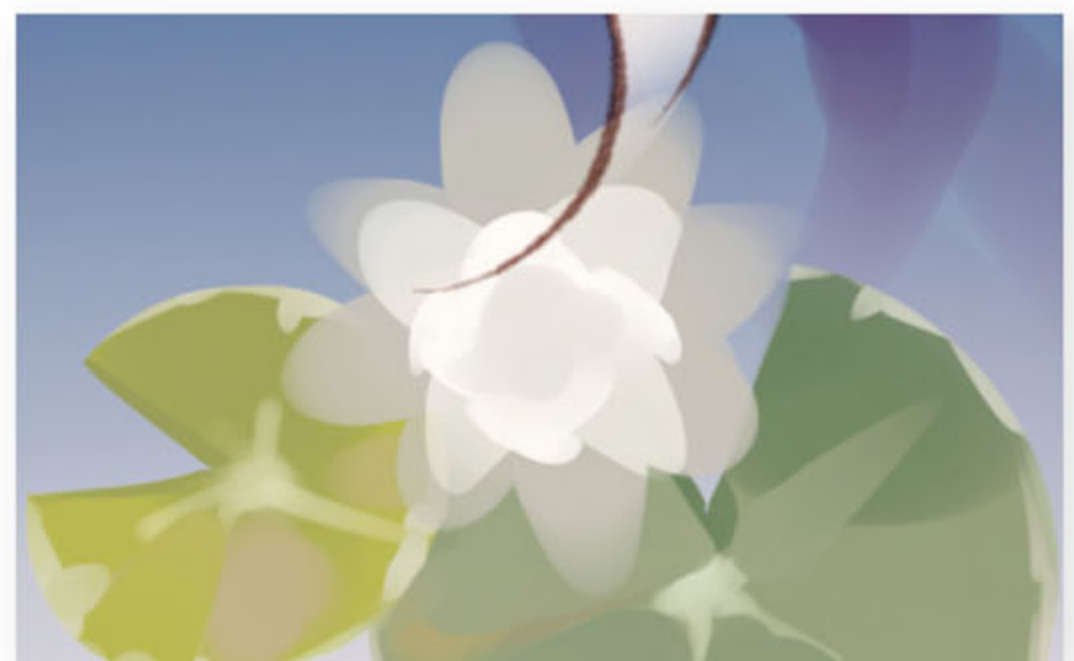
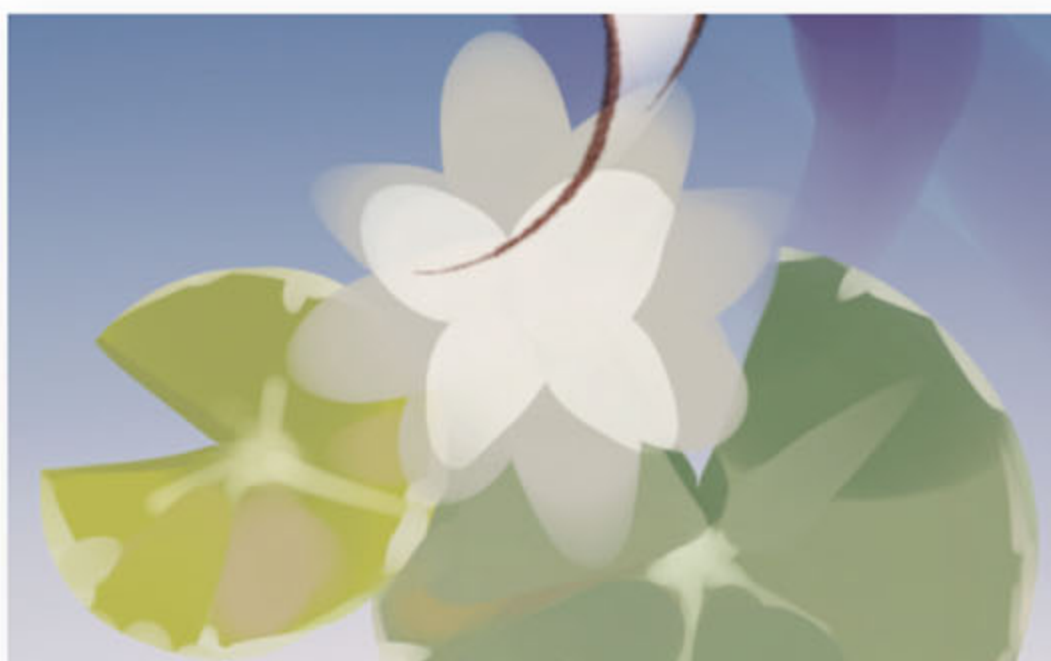
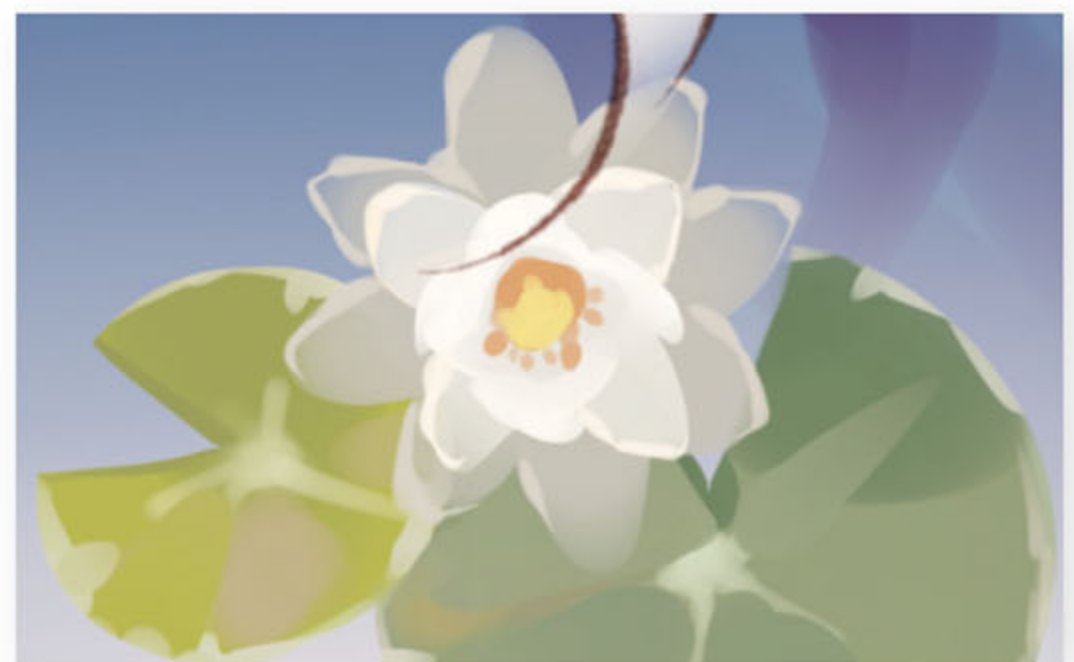
→

CHAPTER.01 CHAPTER.02 CHAPTER.03 CHAPTER.04

03 「不透明度保護」にチェックを入れて葉に影をつけたら、薄い色で葉の真ん中と枠に色をつけます。さらに彩度の低い黄色で葉の一部を塗ります。

①「不透明度保護」にチェック

②色をつけて葉を表現していきます

04 パターン用レイヤーの最上段に花の柄を描いていきます。白い花を描くときは、影の色を灰色に近い黄色か緑色にしたほうが現実感が増します。

①「k_pattern_3」レイヤーを選択しました

②影色で形を取ります

③もう少し白い色で、花びらをざっくり描いていきます

④明るい色で花びらの枠にハイライトをつけて、真ん中に黄色で柱頭を描き込みます

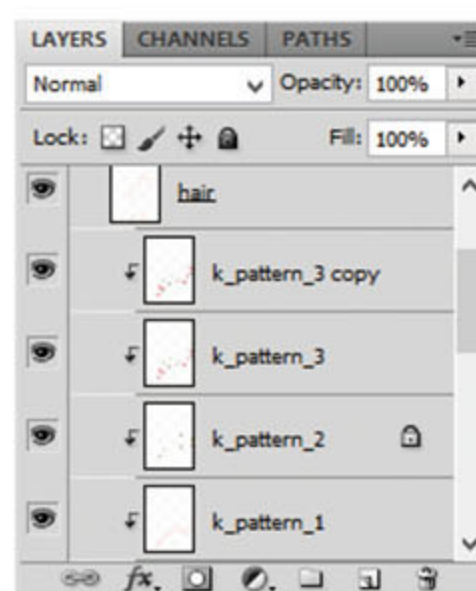
05

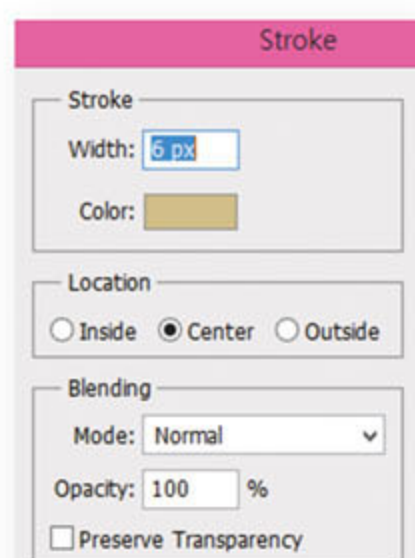
角度の違う花を2つほど描いて複製し、「自由変形」で形を変えて着物の各所に貼りつけます。

06

同じ手順でピンクの花の柄を描き、複製して配置します。

07

ここでPhotoshopに移り、花にアウトラインを入れる作業を行います。花は「マーカー」ツールで描いていますが、色が少し薄いため、まずは花を描いた「k_pattern_3」レイヤーを複製し、結合することで色濃く調節しておきます。

08

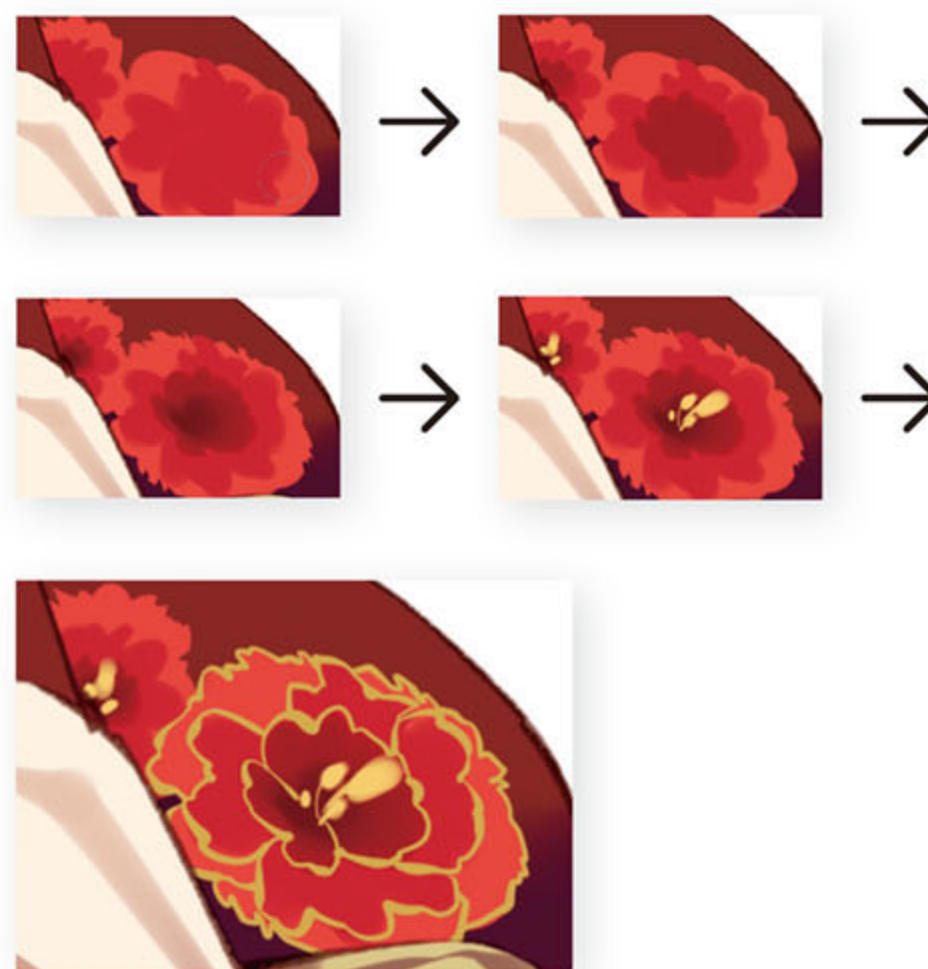
花の輪郭に沿って選択範囲を作成し、編集(Edit)メニュー→「境界線(Stroke)」を適用して花に金色のアウトラインを付けます。

「Ctrl」キーを押しながら「k_pattern_3」レイヤーのサムネールをクリックし、編集(Edit)メニュー→「境界線(Stroke)」を適用します。Chapter 01～02でドレスの装飾に行ったのと同じ手順です

09 SAIに戻ります。工程01で着物全体にグラデーションを付けた「k_pattern_1」レイヤーに移り、残りの柄を描き込んで、帯にも柄を入れます。着物が派手なので、帯の柄は抑え気味にします。

①残りの柄を描き込みます

②「色相・彩度」で色を調整しました

10 赤い服の子にも同じ工程を繰り返します。

①グラデーションを付けて、花のベースを描きます

②間違えてグラデーションと花を同一のレイヤーに描いてしまったので、ここではアウトラインをを直接描き込みました……

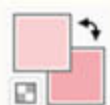
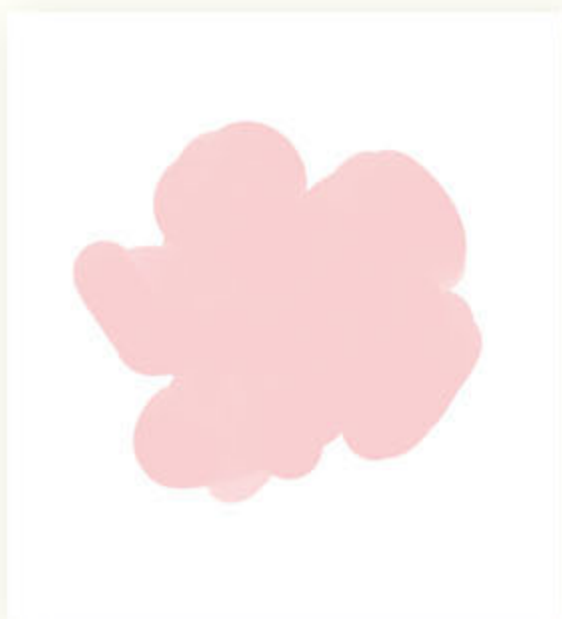
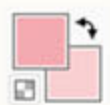
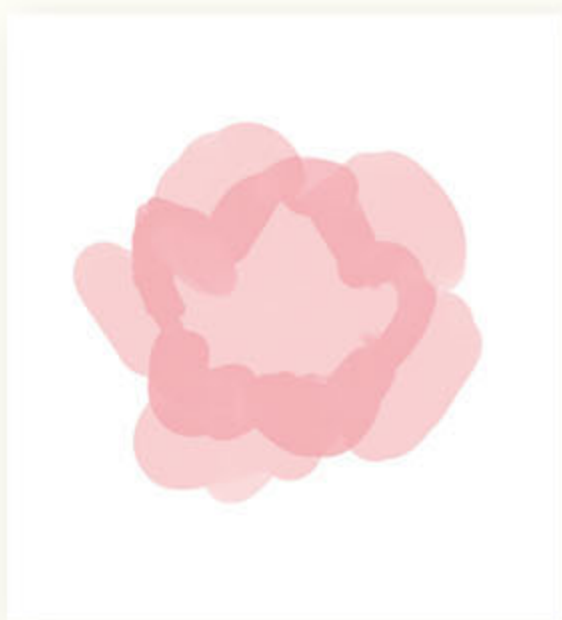
白い花も描き込みました。着物の色となじむように赤みを加えました

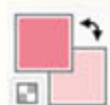
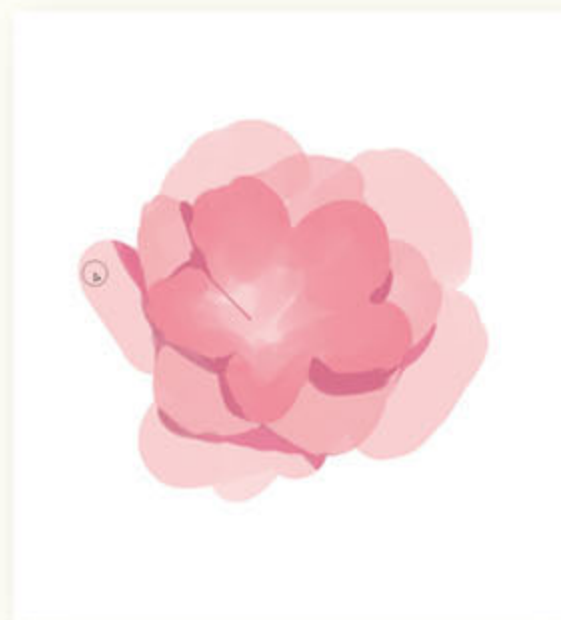
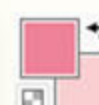
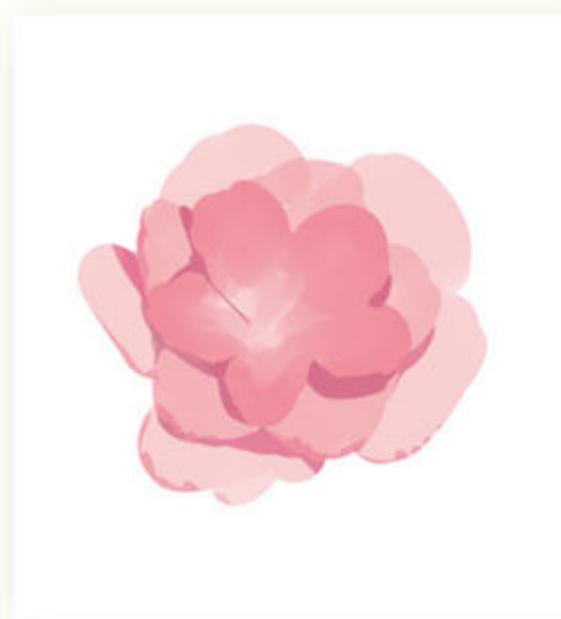
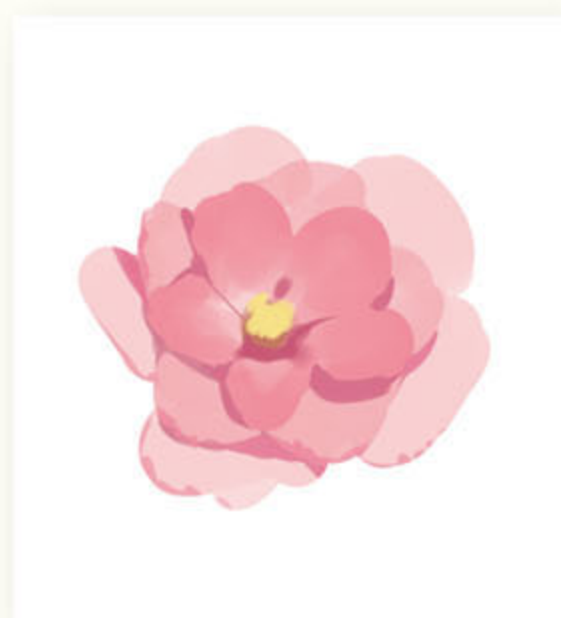
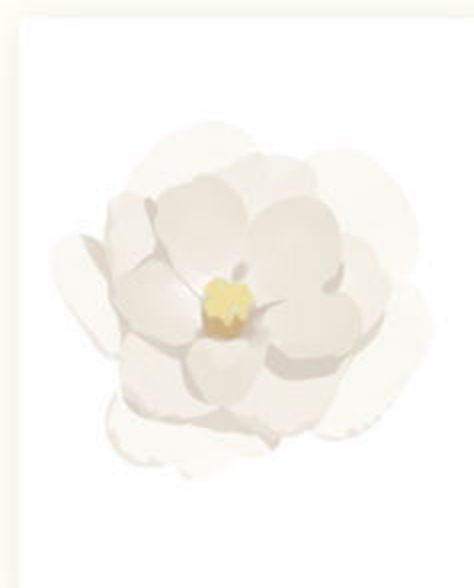
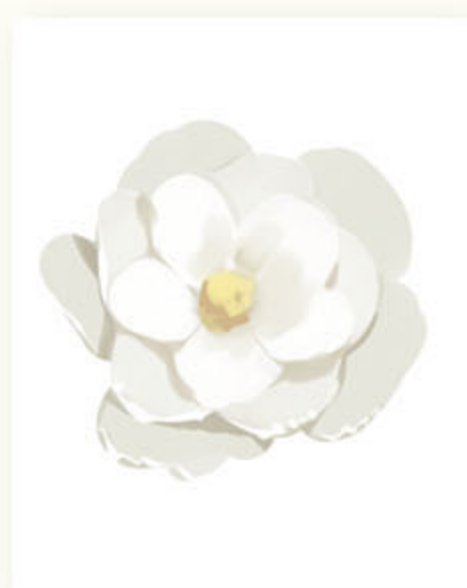
11 残りの柄を描き込みます。

ストールにも柄を描き込みました

12 柄付け完了です。イラストが派手になるので、衣装に柄を入れるのは好きな作業です。

小さな花をかんたんに描く方法　その2

花の描き方はChapter02のコラムでも解説しましたが、ここではもっと丁寧に描画する方法を説明します。

①「マーカー」で花の形を取ります。形は丁寧に描く必要はなく、ざっくりで問題ないです

②色を濃くして花びらを描き込みます

③同じ色で、ブラシの濃度を下げて（ここでは「26」）真ん中に色を塗ります

④同様の方法で、3枚目の花びらを描き込みます

⑤重なった花びらから落ちる影を付けます

⑥輪郭にも少し陰影をつけます

⑦真ん中に柱頭書き込むと完成です。上に重なった花びらの色を濃くすると透明感のある花が表現できます

白い花を描画するときの注意点：
背景の色が薄い場合は、一番下の花びらの色を薄くするとあまり目立たないので、色のある花とは逆に、違くどんどん色が白くなるように描画しましょう

キャラクターの仕上げ

01 細かい陰影やハイライトを加え、キャラクターを仕上げていきます。まずは先ほど描き込んだ着物の柄に影を付けていきましょう。

着物の影のレイヤーを必要数分複製し、着物の柄を描いた各レイヤーの上にそれぞれ配置して「下のレイヤーでクリッピング」を適用します。各影レイヤーの合成モードは「乗算」にし、「水彩境界」効果を設定。影色もそれぞれ調整しました

02 花のアウトラインがあまり目立たないので、「水彩境界」効果を入れるなどして目立たせます。

①花の境界線のレイヤー「k_gold」に「水彩境界」効果を追加

②「k_gold」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、新規レイヤーを作成しハイライトを描き加えてアウトラインがより目立つようにしました

03 境界線のレイヤーを結合して整理したら、合成モード「オーバーレイ」の新規レイヤーを作成し、着物の柄のレイヤーにクリッピングします。柄にも少しハイライトを加えておきます。

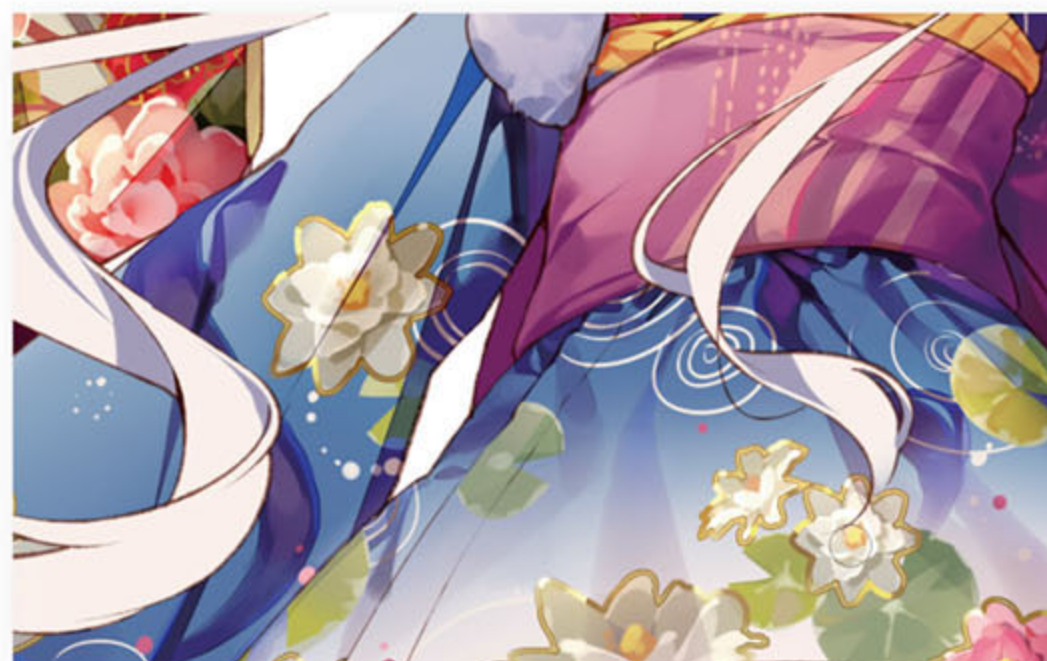
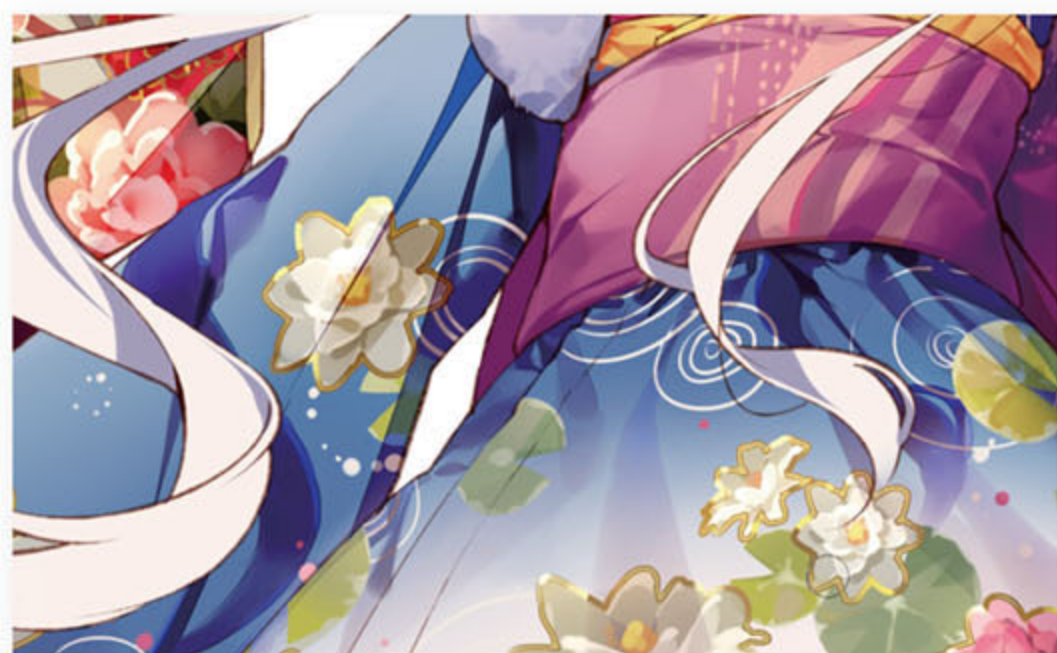
04 顔の鼻と唇を描画します。影に反射光をつけて、彩度の高い色で影の境界にも色をつけます。

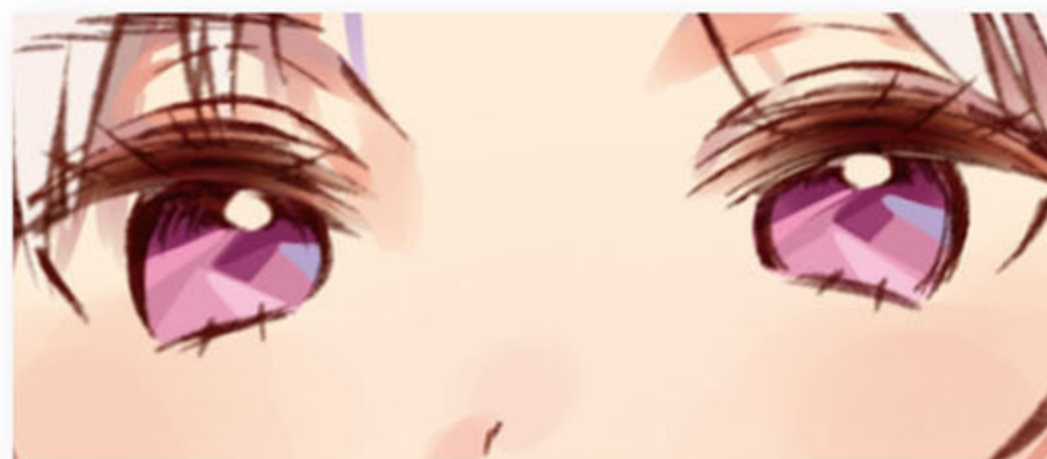
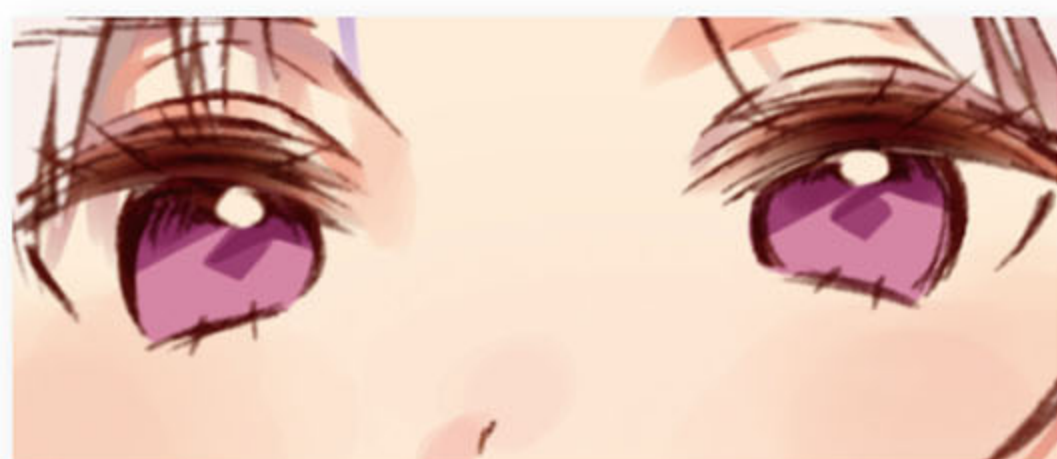
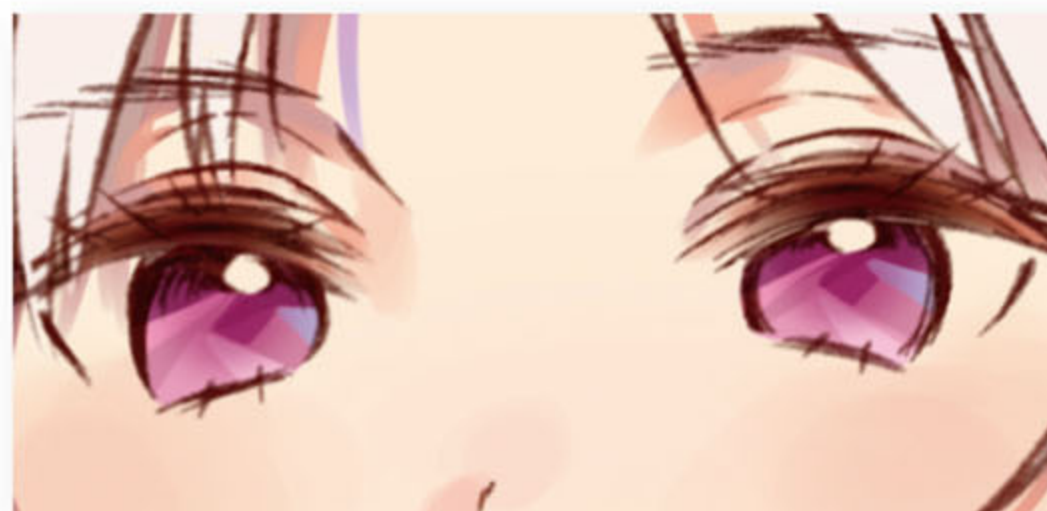
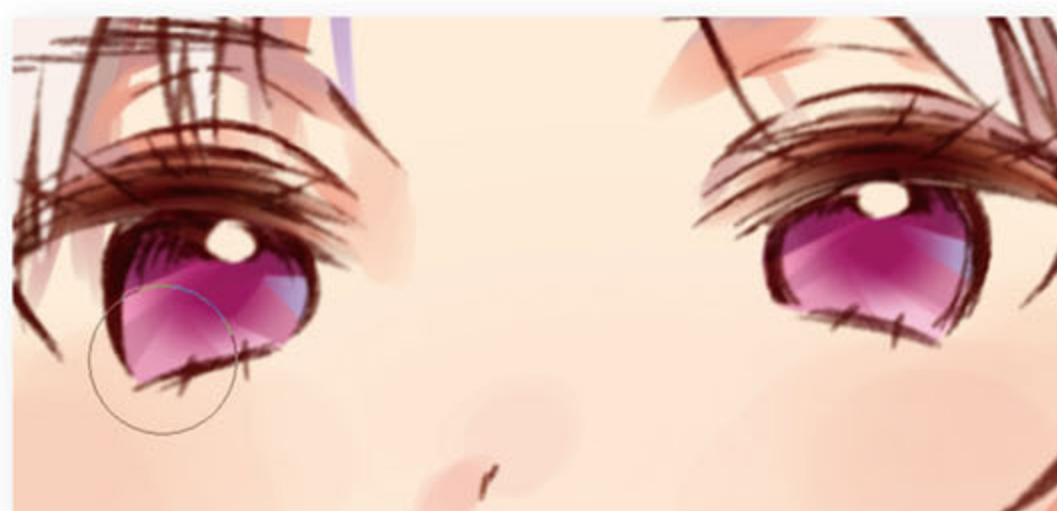
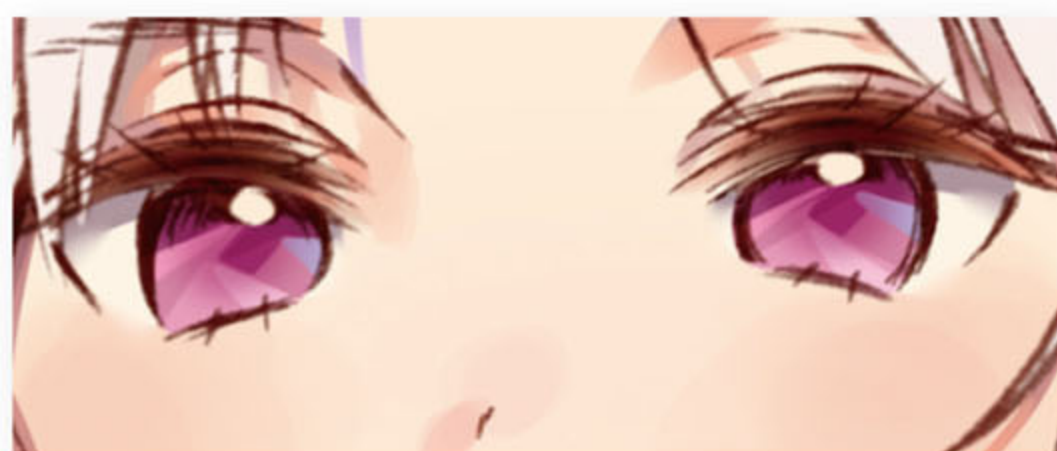
05 スカートの裾の毛の影色を取り、太もものスカートに隠れた部分に色をつけて違和感がないようにします。

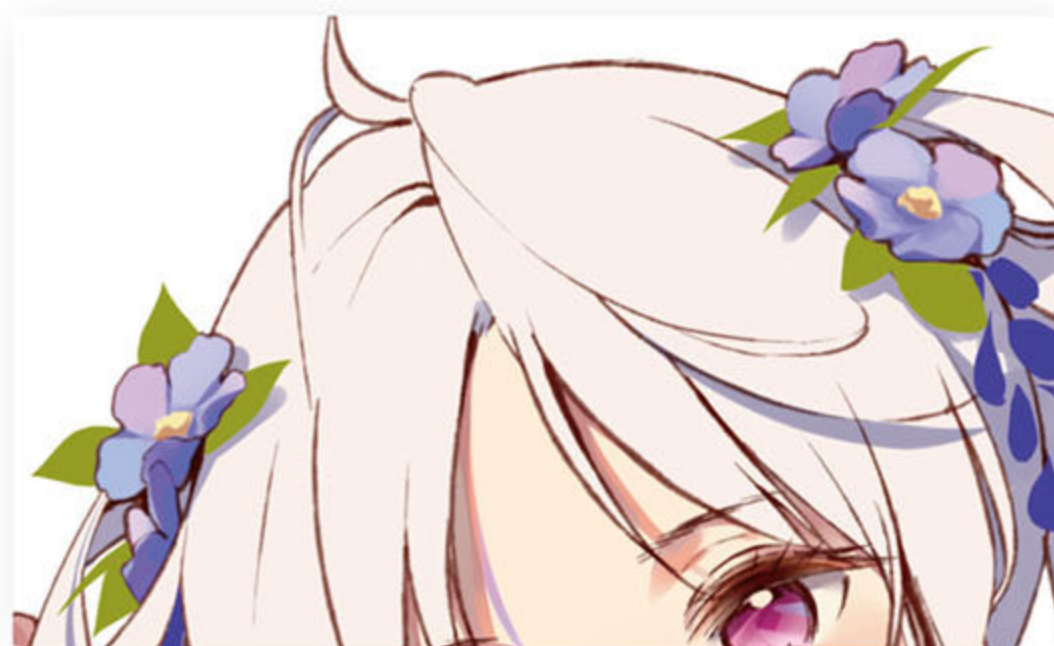
①肌の影を描いた「s_shadow」レイヤーの上に新規レイヤーを作成しました

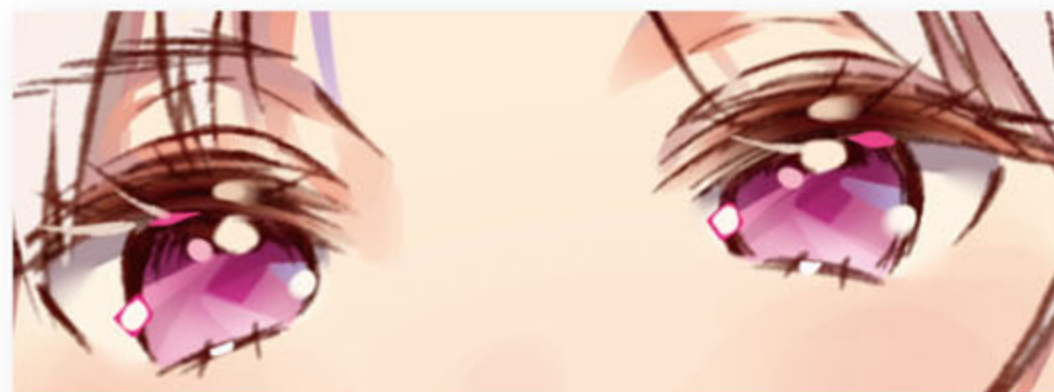
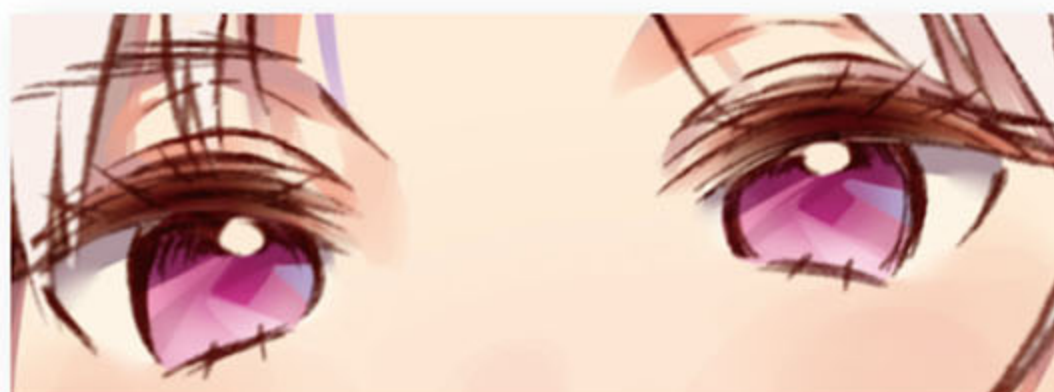
②「エアブラシ」を使って太ももの上部にスカートの裾の影色を塗り、「不透明度：60%」に設定しました

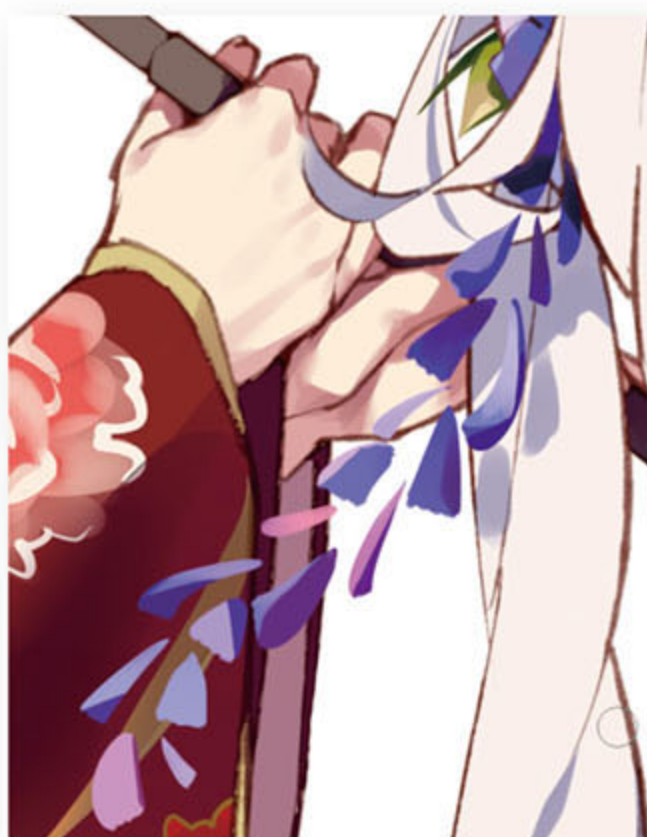
③太ももの内側に濃い色を塗って陰影とハイライトをつけました

着物に反射光を付けます。あまり明るくならないように注意します。

着物の影の上に新規レイヤーを作成し、反射光を描画

08 Chapter02で解説した方法で瞳を描画します。

①濃い色で影を付けて、明るい色で瞳の下段に色を乗せます

②「エアブラシ」で瞳の真ん中に濃い色を乗せ、不透明度を調整したあと結合します

③白目を描きました。真っ白だと浮いてしまうので、肌色より若干薄い色に設定しています

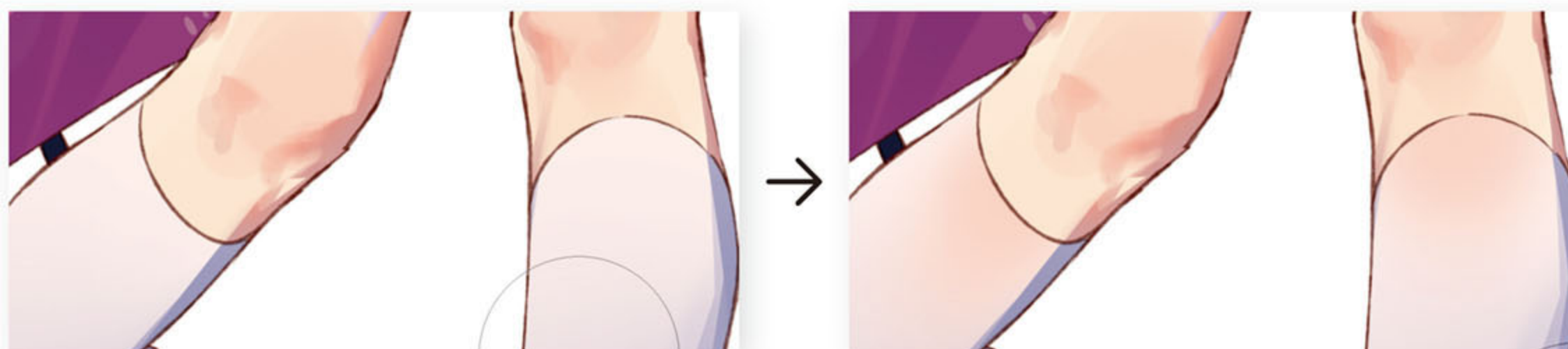
09 Chapter02で解説した方法で髪飾りの花を仕上げました。

10 イラストの最上段にハイライト用の新規レイヤーを作成し、瞳とまつ毛にハイライトを付けます。

最上段にハイライト用の新規レイヤー「white」を作成しました

11 髪飾りに濃淡を付けました。花の塗り方と同様ですが、花1本ではなく花びらなので、どの辺りに光が当たるか考えながら影を付けます。

①髪飾りを描いた「accessory_2」レイヤーを「不透明度保護」に設定しました

②べた塗りの状態だった髪飾りにグラデーションを付けました

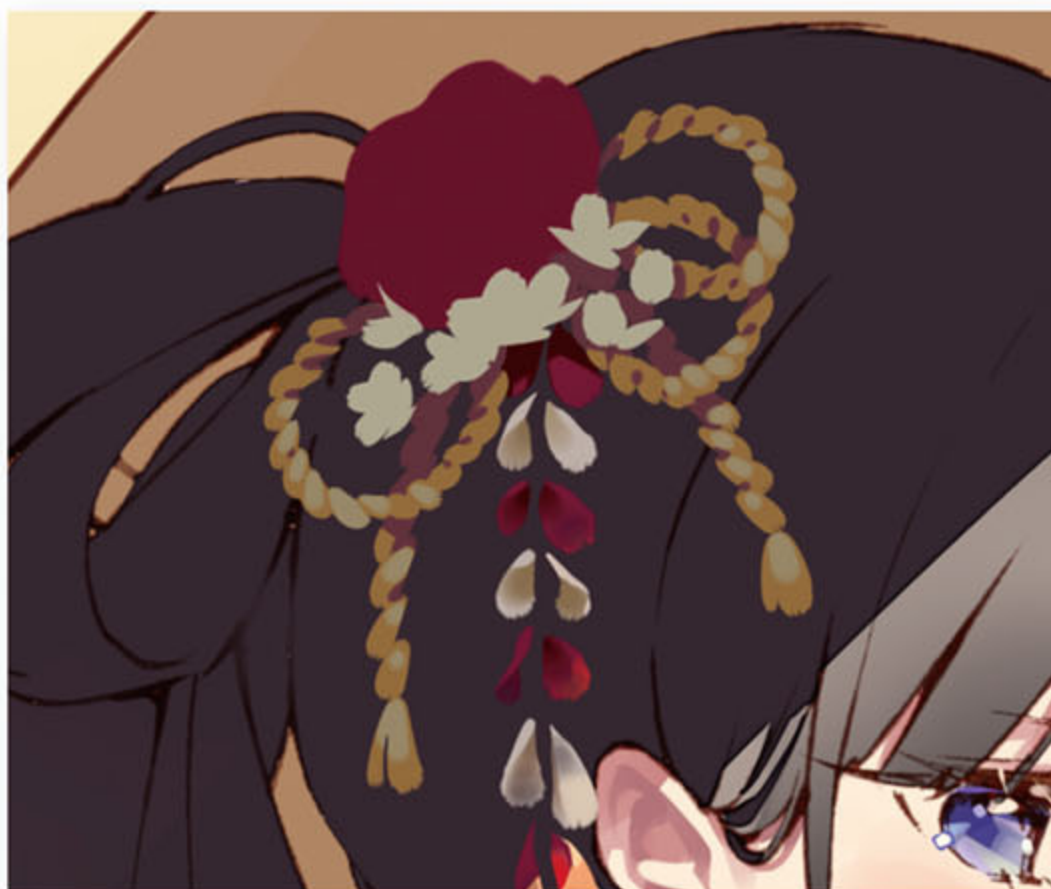
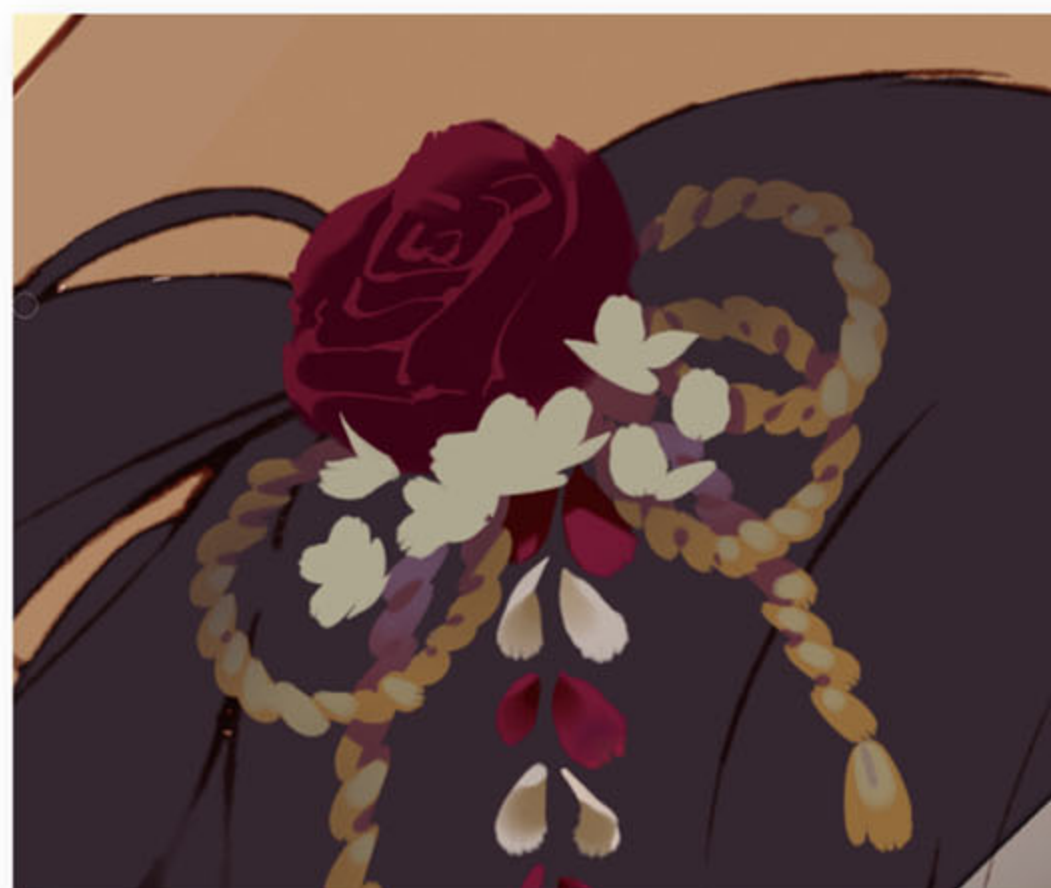
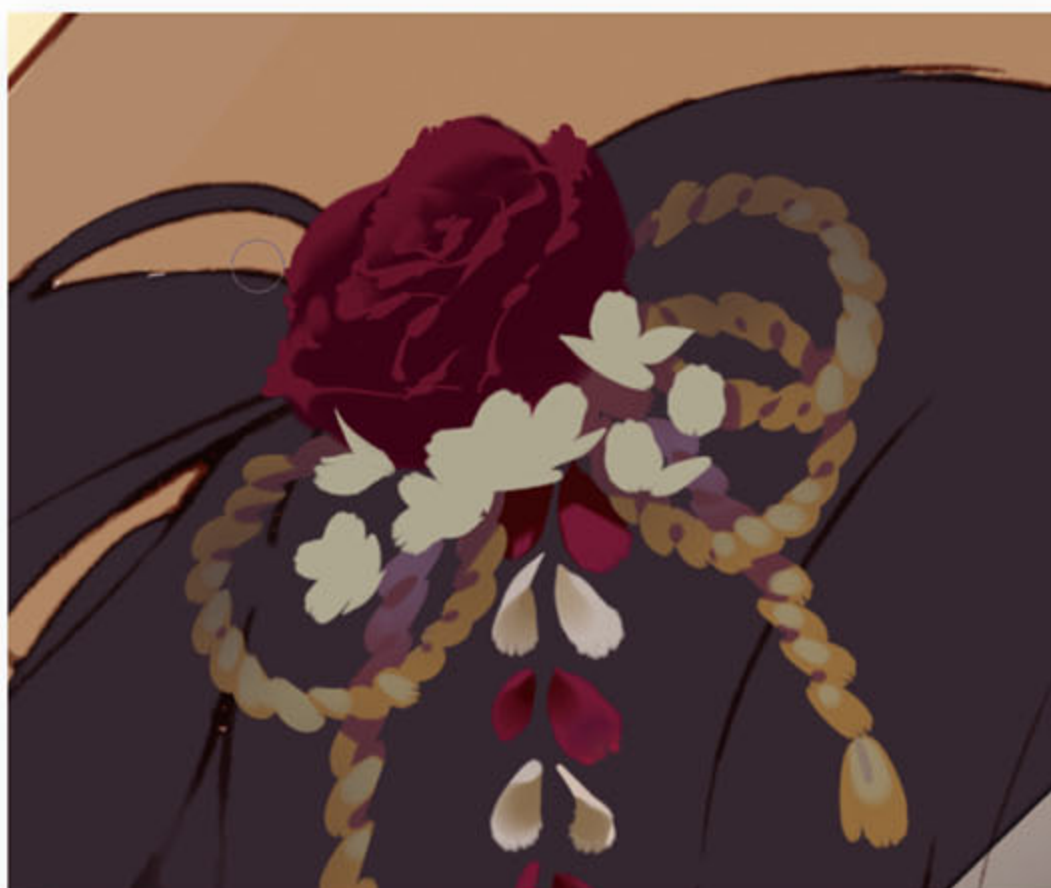
③光の方向を考えながら影を入れます

④「不透明度保護」を解除し、花びらの下を若干消して透明感を表現しました

12 靴下を仕上げます。肌の色を「スポイト」で拾い、肌と接する部分に色を乗せます。

13 赤い服の子の帯を描き込みす。薄い素材なので、後ろにあるものの色が透けているように色を塗ります。

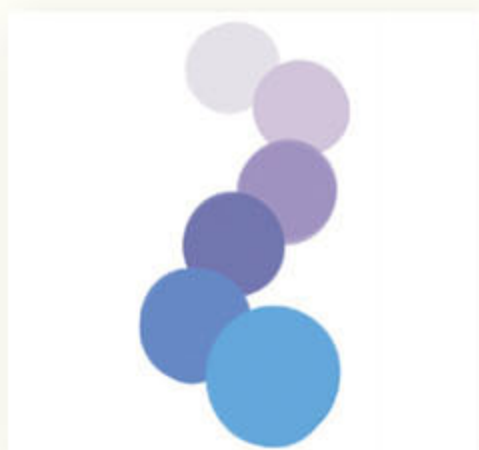
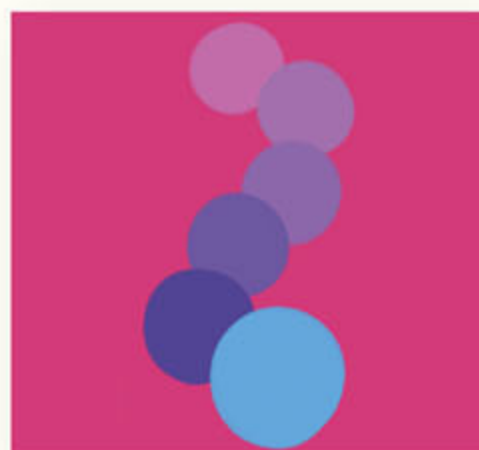
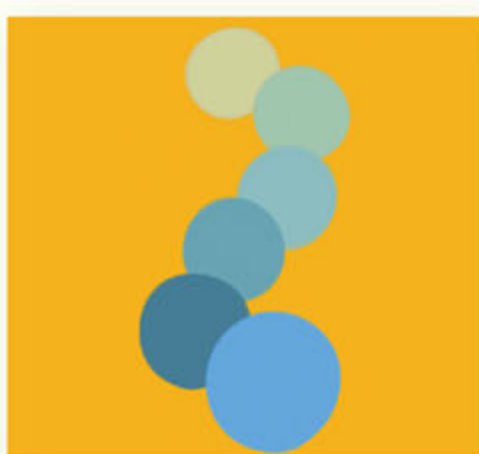
14 「エアブラシ」で縁に濃い色を塗ると、より透明感を加えることができます。帯の他の部位にも同様の方法で透明感を表現していきます。

15 髪の毛は、光が当たる部分を明るくして、影との差を強調します。

16 髪飾りを青い服の子と同様の手順で描き込みます。

①影を入れて暗くしました

②花びらの縁を描いて、バラを表現しました

③白い花を描いて、バラに反射光を描き込みました

TECHNIQUES

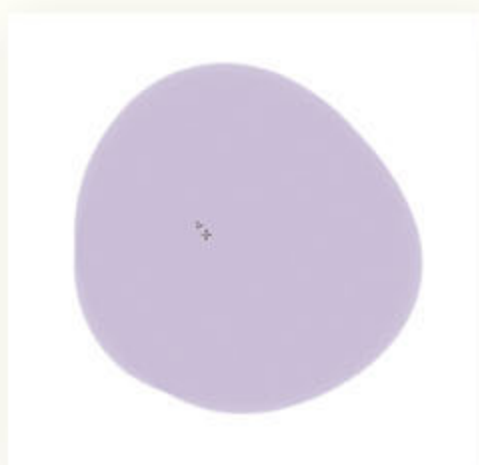
色の微妙な変化を表現する

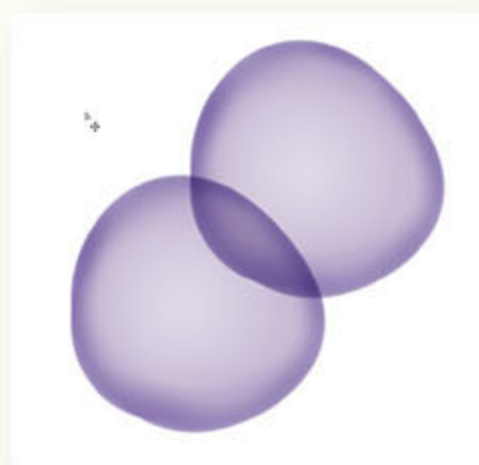
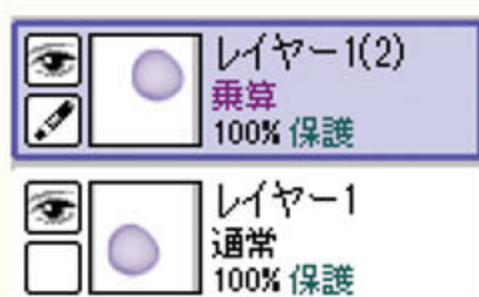
同じ色の物でも、物の位置と背景の色によって見え方に違いが生まれます。以下を参考にしてみてください。色は奥に行くほど背景色に近づくイメージです。

背景色：白

背景色：ピンク

背景色：黄

背景色：黒

 TECHNIQUES

透明感の表現

透明感を表現するコツを紹介します。

①透明にしたい色より若干薄い色を塗ります。

②濃い色で輪郭の内側に沿って色を付けます。透けて見える表現は中央部に入れます。地の色が白なので、白に近い色を薄く塗ります。

③重なった部分はどんどん濃くなっていくように表現してください。ここでは上に重ねたレイヤーの合成モードを「乗算」に設定して重なり部分が濃く透けるように表現しました。

背景を描き起こす

01 背景を描いていきます。まずは、一番最初の工程で作成したラフのレイヤーセットと、パース線やグリッドを描いたレイヤーを最下段に配置します。次に、ラフのレイヤーセットの「不透明度」を30%程度に下げ、表示を薄くしておきます。

①ラフのレイヤーセット「rough」と、パース線のレイヤー「path_1」を最背面に移動し、「不透明度」を下げました

②背景にラフが薄く表示されました。図はパース線が非表示の状態です。表示／非表示を適宜切り替えてラフやパース線を参考に見ながら、背景を描いていきます

02 ラフの下に新規レイヤーを作成し、背景の建物の屋根の一部と地面を描きます。「矩形選択」ツールで長方形の選択範囲を作り、「バケツ」ツールで塗りつぶす手順で建物の面を作り、形を取っていきます。

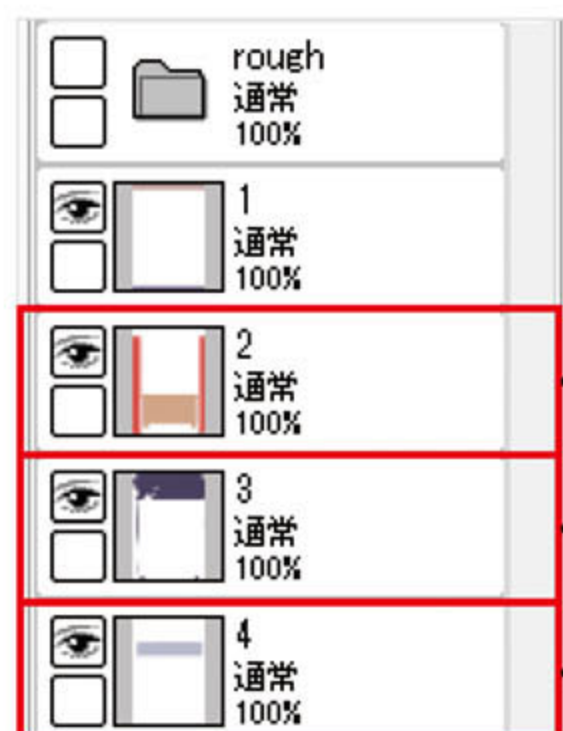
①ラフの下に新規レイヤー「1」を作成しました

②「矩形選択」ツールを選択して建物の面の部分に選択範囲を作成しました

③「バケツ」ツールで選択範囲内を塗りつぶしました

④屋根の一部と地面を面ごとにべた塗りした状態です

03

パーツごとに新規レイヤーを作成しながら、べた塗りで背景を塗り進めます。新たに新規レイヤーを3つ追加で作成し、柱や賽銭箱などを描きました。

①新規レイヤー「2」を作成し、左右の赤い柱と賽銭箱を描きました

②新規レイヤー「3」を作成し、天井を描きました

③新規レイヤー「4」を作成し、布（御幕）を描きました

04

さらに新規レイヤーを2つ追加で作成し、格子窓を塗りました。これで背景のレイヤーが6つになりました。上のレイヤーには近くのもの、下に行くほど遠くにあるものを配置しています。ここで描いた窓格子が最も奥にあるものです。

①新規レイヤー「5」を作成し、格子窓のガラス部分を描きました

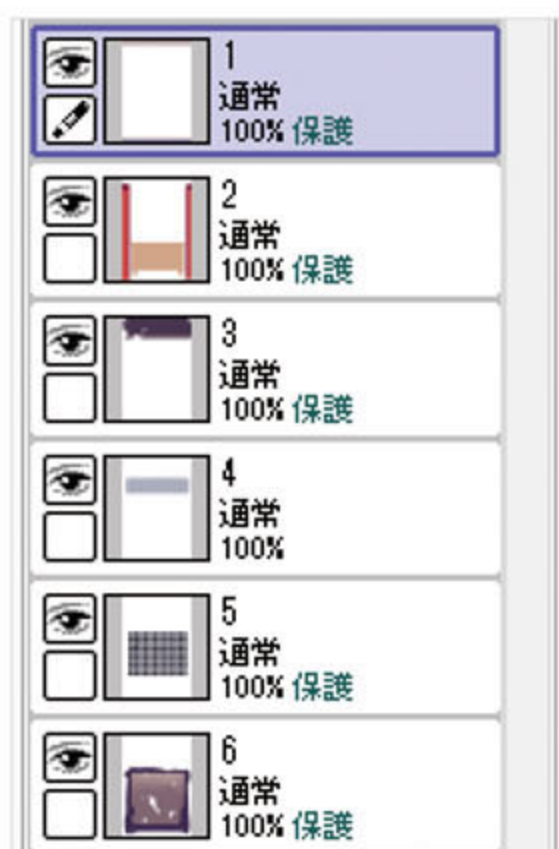
②新規レイヤー「6」を作成し、格子部分を塗りました

③レイヤー「5」の窓部分を塗り終えた状態です

④レイヤー「6」の格子部分を塗り終えた状態です

05

パーツの大きさを適宜調整しながら、背景の建物に大まかな影を入れていきます。まずは、作業するレイヤーを「不透明度保護」に設定。続いて「矩形選択」ツールで影部分に選択範囲を作成し、影色で適当に塗りつぶします。

1 通常 100% 保護
2 通常 100% 保護
3 通常 100% 保護
4 通常 100%
5 通常 100% 保護
6 通常 100% 保護

①影を入れるパーツのレイヤーを「不透明度保護」に設定しました

②大まかな影を入れました。塗りながら屋根や天井の高さなどに調整をかけています

06

Webなどで実際の神社の画像を見て参考にしながら、各パーツを描き込んでいきます。ここでは、布（御幕）に切れ込みを入れました。続いて、左右の柱に木材の質感を加えるため、「マーカー」ツールで影の境界に凹凸を付けていきます。

①布（御幕）に切れ込みを入れました

マーカー

②木材の質感を描くため、「マーカー」ツールを選びました

通常
ブラシサイズ ×1.0 29.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 92
にじみ 強さ 34
【テクスチャなし】 強さ 95
混色 9
色延び 9
詳細設定
描画品質 3
輪郭の硬さ 0
最小濃度 0
最大濃度筆圧 100%
筆圧 硬⇔軟 100
筆圧: 濃度 サイズ 混色

③「マーカー」ツールの設定です。「ブラシの形状の選択」にノイジーな質感の「にじみ」を選択しました

④柱の地色を選択しました

⑤元の状態です

⑥影との境界を凹凸に塗り重ねました

07

ブラシに強弱を付けながら、柱に木目を描き込みます。その後、上に新規レイヤーを作成して「下のレイヤーでクリッピング」を適用し、柱の下部に少し濃い影を入れます。

④柱に着彩した「2」レイヤーの上に影用の新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」を適用しました

①「マーカー」ツールの設定を変更し、「ブラシサイズ」を小さく、「ブラシ濃度」を下げて薄く、ブラシ形状の「強さ」を少し高めに調節しました。この後も適宜調節しながら描きます

②柱の影色を選びました

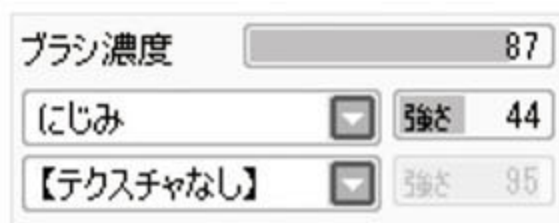
③柱に木目を描きました。右側の柱も同様に描きます

⑤左右柱の下部に薄く影を描いて暗くしました。描けたら、影レイヤーを柱本体のレイヤー「2」に結合しておきます

08

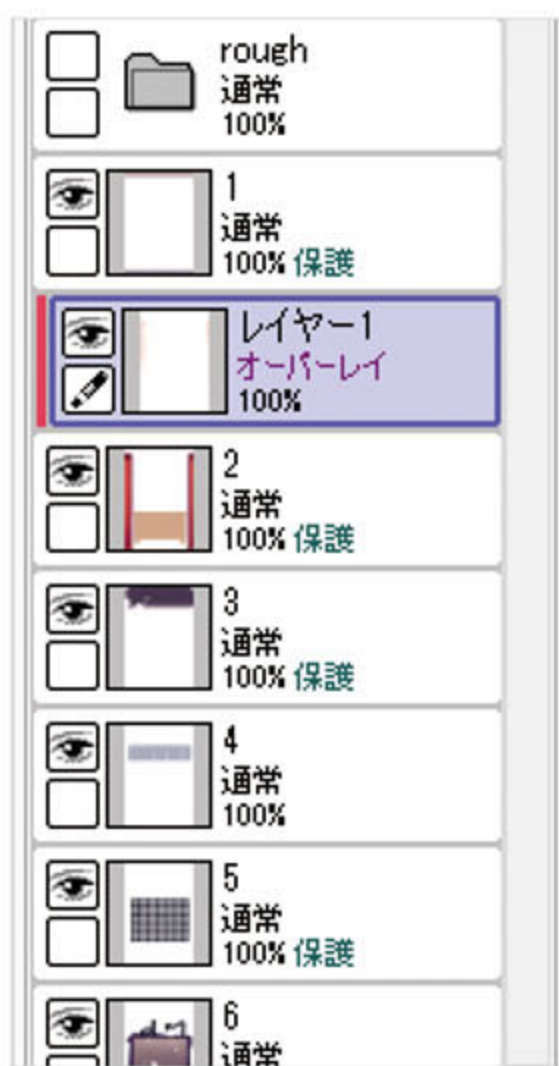
先ほど描いた木目よりも濃い色で、柱と柱の影との境界をさらに暗く塗り重ねます。それとともに影部分にも濃い色で木目を描き込みました。

①元の影色よりも濃い色を選びました

ブラシ濃度 87
にじみ 強さ 44
【テクスチャなし】 強さ 95

②「マーカー」ツールの「ブラシ濃度」を高めに設定しました

③影部分にも木目を追加し、影の境界を濃く塗り重ねました

09

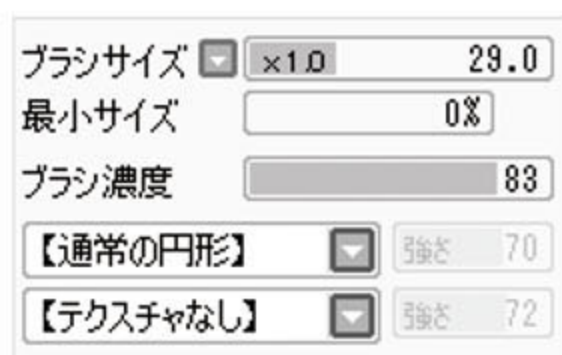
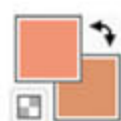
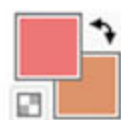
柱の前面に新規レイヤーを作成して合成モードを「オーバーレイ」に設定し、柱の上段を明るく塗ります。

①柱に着彩した「2」レイヤーの前面に新規レイヤーを作成し、合成モードを「オーバーレイ」に設定しました

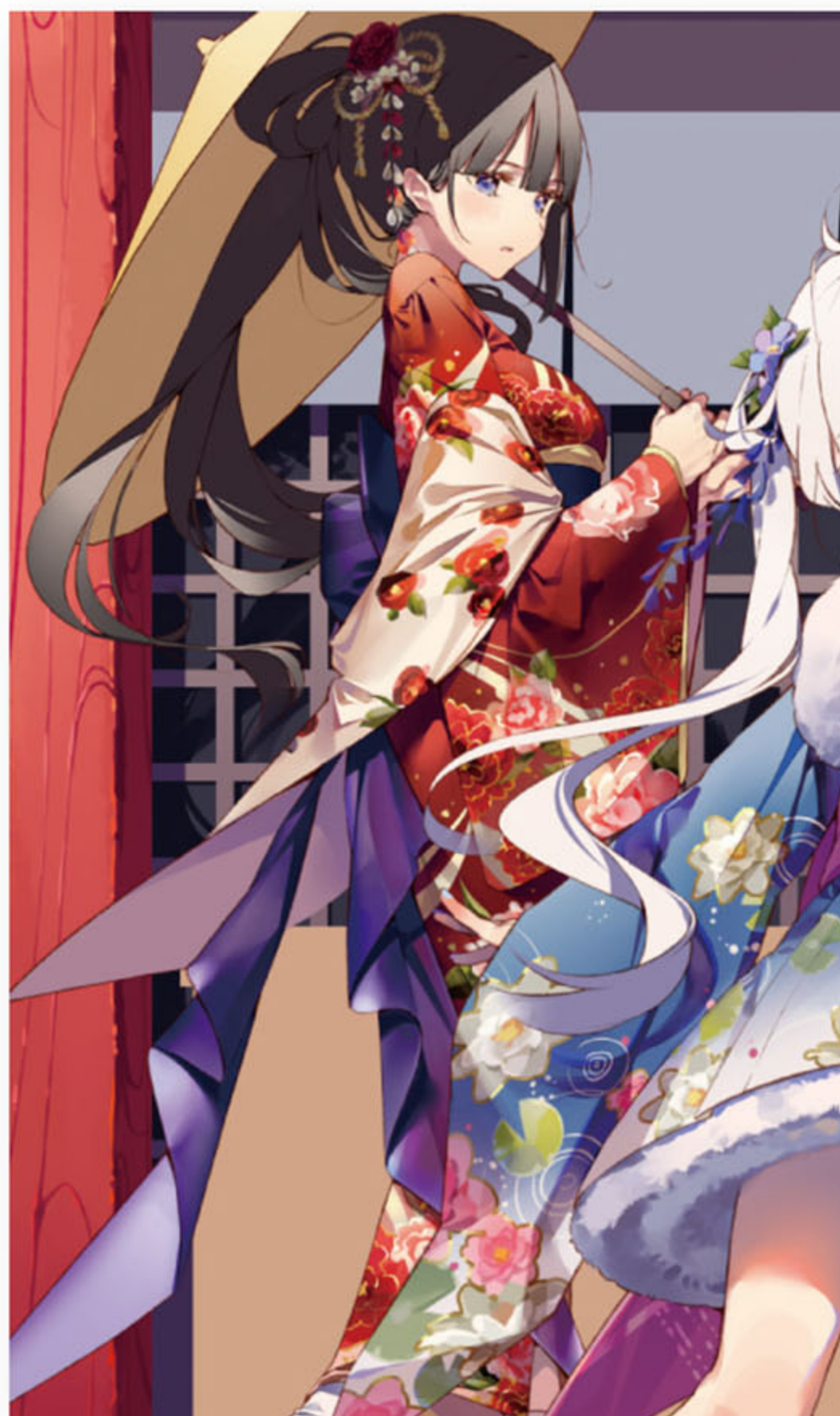
②明るい色を選びました

③左右柱の上部に薄く色を重ねて明るくしました

10

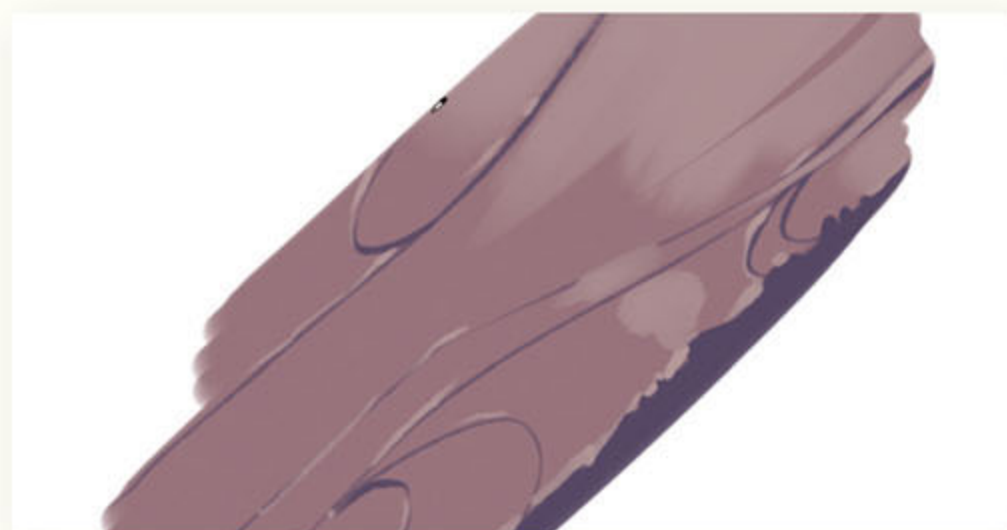
明るい色のニュアンスを調節しながら、木目の凹凸部分に沿わせるようにハイライトを描きます。なお、細部の描写には「筆」ツールを使いました。凹凸を過剰に付け過ぎると不自然に見えてしまいますので、時折キャンバスを縮小して全体のバランスを見ながら描きます。

①細かいハイライトを描写するため「筆」ツールを選択しました

②「筆」ツールの設定です

③ハイライトを描くため柱のベースよりも明るい色を選びました

④色のニュアンスが異なるハイライト色も取り入れます

⑤ハイライトを描き込んだ状態です

⑥画面を引きで見てバランスを整えます

TECHNIQUES

木材の描き方

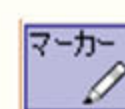
今回のイラストでは、背景に神社を選んだため、さまざまな木材のパーツが出てきます。形は違えど描き方としては基本的に共通ですので、ここでその手順を紹介します。

1.木材の形を取る

ベースの色を決めて木材の形を塗ります

使用ツールは「筆」で、ブラシ形状を平筆状の「丸筆」に設定しました

2.陰影を付ける

暗い色を選択し、影部分を塗ります。木材は加工品ではありますが、自然さを持たせるため陰影の境界を少し凸凹にしています

3.木目を描き込む

ブラシを「マーカー」ツールに持ち替え、ブラシ形状をノイズの入った「にじみ」に設定。ブラシサイズを少し太めに設定して、強弱を調整しながら適当に曲線や楕円形を描き込みます

4.ハイライトを付ける

明るい色を選び、木目の流れに沿って細かくハイライトを描きます。さらに、大きく光が当たる部分や影の境界にも細かく光を描き込んで完成です

11

「筆」ツールで格子窓の影を描きます。格子は窓より少し前に出ているので、立体感を意識して影を入れます。木材の質感を表現するため、影は均一にせず、少し変化を持たせました。また、格子部分も先ほどの柱と同様（工程06参照）、輪郭に不規則な凹凸を付けました。なお、格子のマス目は窓の塗りで表現していますので、これらの作業は窓の塗りに手を加える形で行なっています。

①窓に着彩した「5」レイヤーを選択。格子部分は背面のレイヤーにべた塗りで大まかな明暗のみを付けてあり、格子のマス目は窓の塗りで表現しています

②影色として格子のベースよりも濃い色を選びました

③窓ガラスの輪郭を凸凹に削るため、「消しゴム」ツールを選びました

通常	
ブラシサイズ ×1.0	28.0
最小サイズ	0%
ブラシ濃度	100
にじみ	強さ 92
【テクスチャなし】	強さ 95

④「消しゴム」ツールの設定です

⑤マス目状に着彩した窓ガラスの塗りの輪郭を削って凸凹にし、影を描き込むことで木製の格子らしい質感と立体感を表現しました

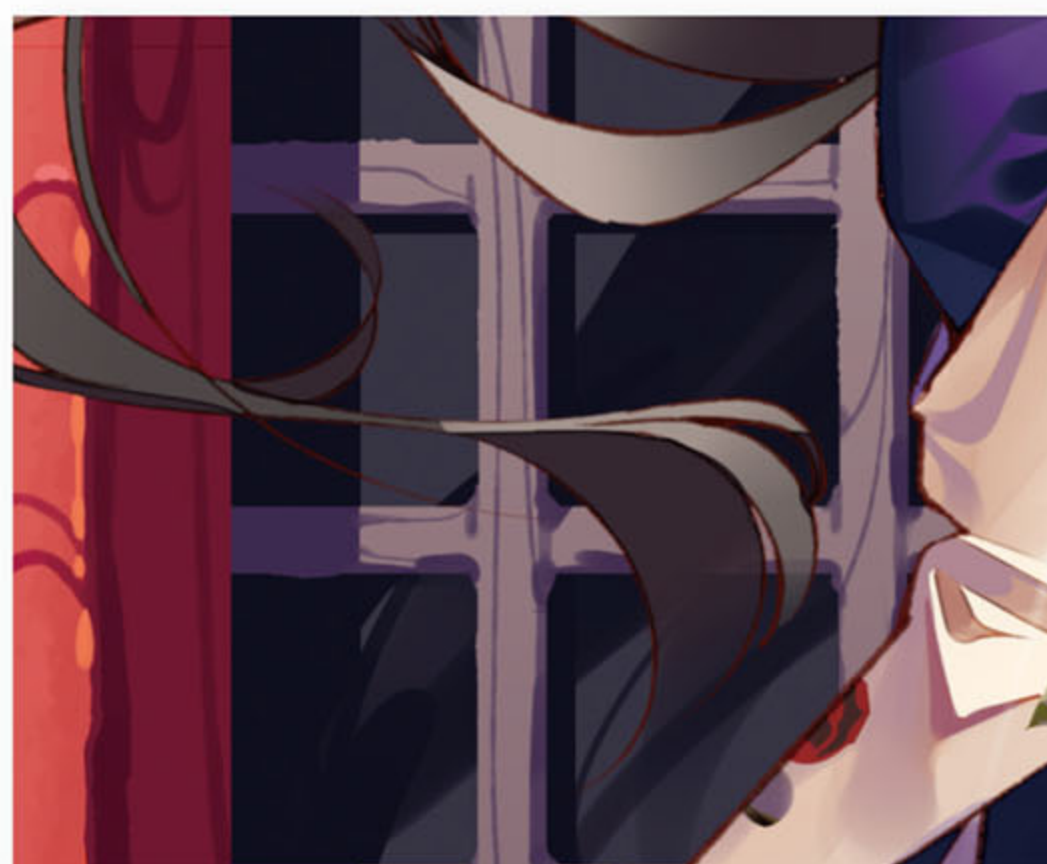
12

格子の塗りのレイヤーを選び、「筆」ツールを細めに設定して、先ほどと同じ影色で格子に木目を描きます。

クレヨン

①木目を描くため「筆」ツールをベースに設定した「クレヨン」ツールを選びました

②「筆」ツール（クレヨン）の設定です

③格子部分に着彩したレイヤー「6」を選択しました

④格子部分に木目を描き込みました

13 窓部分に差し込む光と、その上部にある布（御幕）のしわを描きます。窓部分は、塗りの前面に新規レイヤーを作成して合成モードを「オーバーレイ」に設定し、白でグラデーションを付けました。布（御幕）部分は、塗りのレイヤーを「不透明度保護」に設定して明暗を描いています。

①布（御幕）に着彩した「4」レイヤーを「不透明度保護」に設定して明暗を塗りました

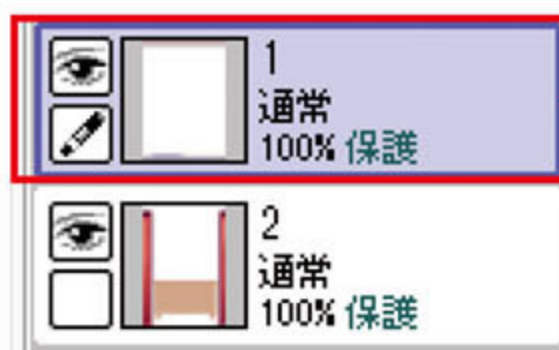
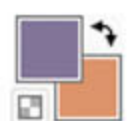
②窓に着彩した「5」レイヤーの前面に「合成モード：オーバーレイ」の新規レイヤーを作成して光を描きます。描き終えたら背面の「5」レイヤーに結合します

③「マーカー」ツールを選びました

通常
ブラシサイズ ×1.0 500.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 100
にじみ 強さ 14

④「マーカー」ツールの設定です。ブラシサイズを大きくしました

窓に差し込む光と布（御幕）の明暗を塗り終えました

14 地面を描き込んでいきます。ここでは、まず「マーカー」ツールで人物から落ちる影を描きました。また、画面最下部の塗り面は当初影色の長方形の状態でしたが、ここで輪郭を塗り重ねて凹凸を付けました。

①地面に着彩した「1」レイヤーを選びました

②描画色を地面の影色に設定しました

③「マーカー」ツールの設定を変更し、「ブラシ濃度」を大きく下げました

④人物から落ちる影をグラデーション状に塗り重ね、手前のべた塗り部分は輪郭を凸凹にしました

15

地面の石畳を描きます。石は形をランダムに変えながら、地面の影色で描画。描けたら描画色を濃い色に変更し、影部分にも石を描き込みます。ツールはここでも「マーカー」を使い、ブラシサイズや濃度を適宜調節しながら塗っています。

①「マーカー」ツールを選びました

②地面の影色を選び、明るい部分に石畳を描きました

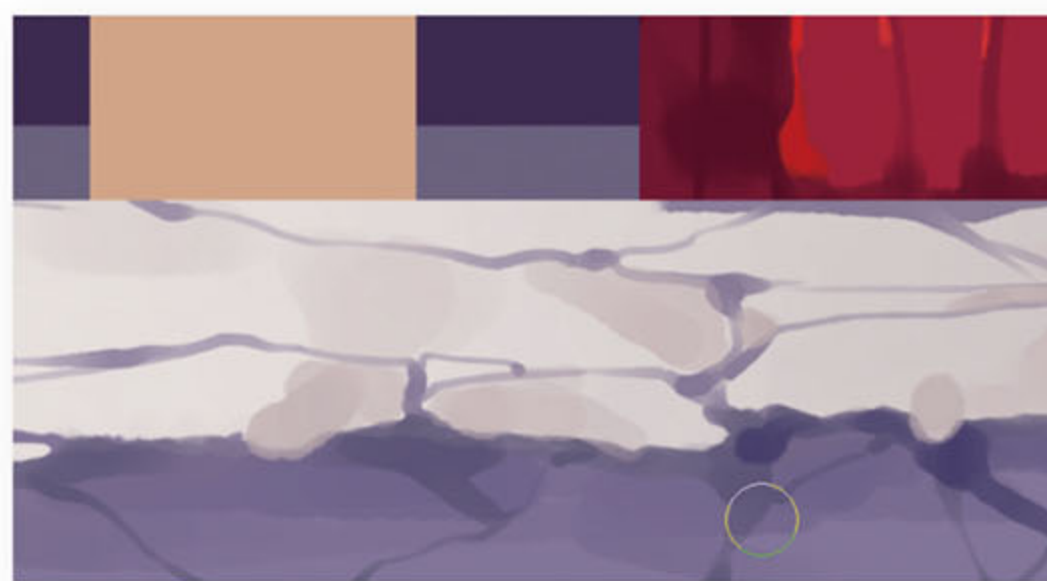
③さらに濃い影色を選び、影部分の石畳を描きました

④石畳を描き込んだ状態です

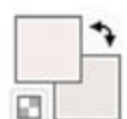
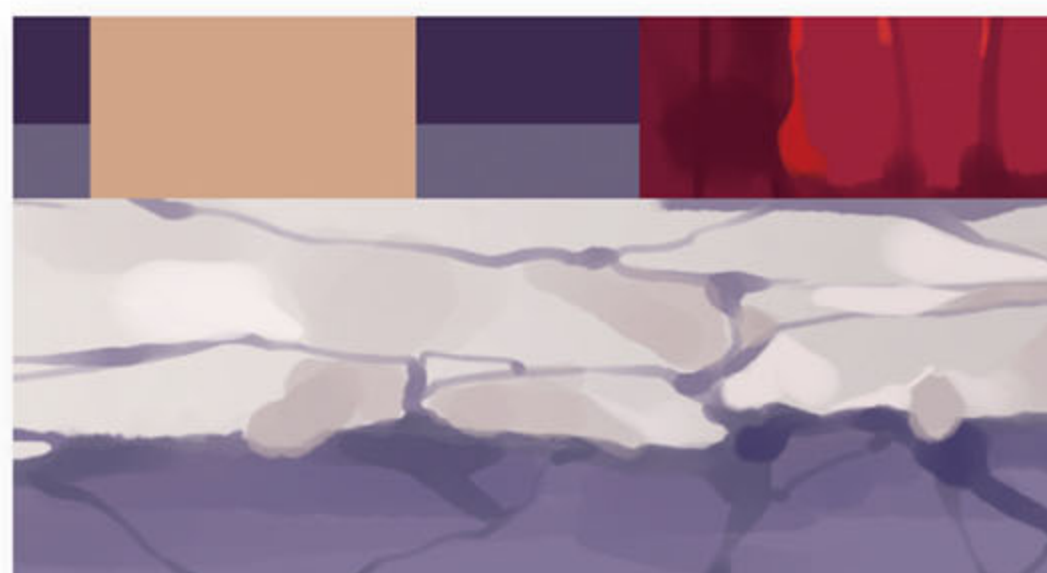
16

地面のベース色よりも少し濃い色を選び、「筆」ツールで石畳に濃淡を付けます。

①「筆」ツールを選びました

②描画色を地面のベースよりも少し濃い色に設定しました

③石の質感や立体感が出るように意識して陰影を塗り重ねました

17

地面のベース色よりも少し明るい色を選び、石畳の凹凸部分にハイライトを描き加えます。

①ハイライト用に明るい色を選びました

②ハイライトを加えました

18

地面の影の部分にも石畳のハイライトを描き、凹凸を表現します。明るい部分と影部分の境目付近には、やや明るいグレーを置いて境界をなじませ、他の凹凸部分には濃いめのグレーを置くなど、色のニュアンスを調整しながら描きました。

①影部分のハイライトを描くため、やや濃いめのグレーを選びました。明部との境界付近を描く際はもう少し明るい色を選びます

②ハイライトを入れ終えた状態です

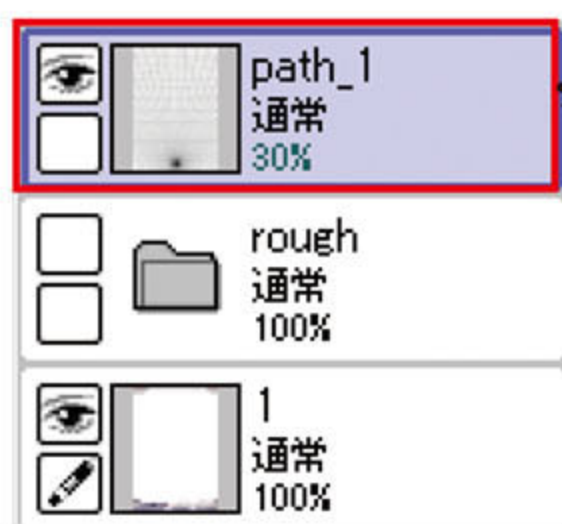
19

柱や格子と同じ要領で、天井の木材の輪郭にも凹凸を付け、木目を描きました。

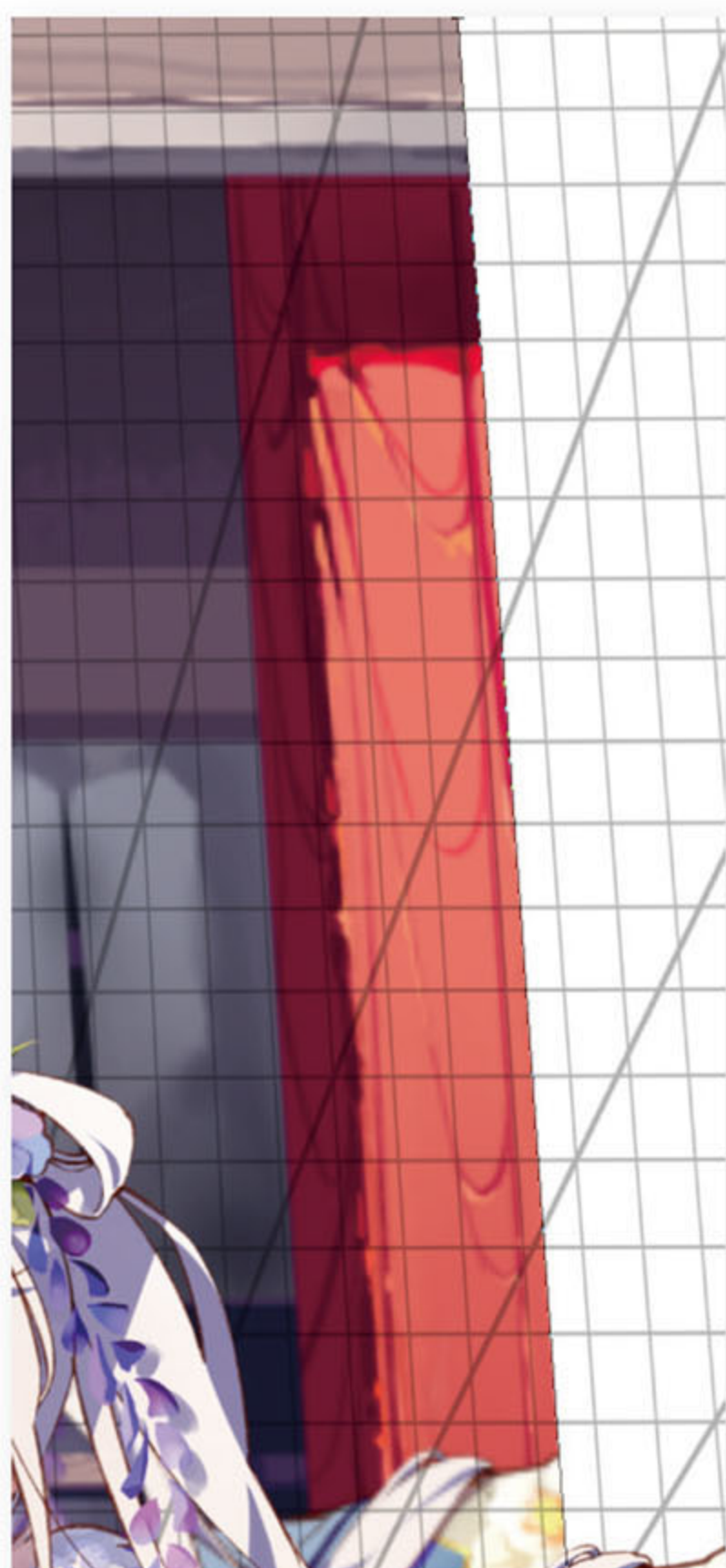
20

背景の大枠を塗り終えました。このあと、予定したパースに沿って背景全体に角度を付けていきます。

21

背景をおよそ描き終えたため、ラフ作成時に予定していたパースに合わせて背景全体を変形します。まずはパース線のレイヤーを再表示させて、背景の全レイヤーが同時に変形できるようにレイヤーパネル上で設定します。その後、「レイヤー」メニュー→「自由変形」でパース線に沿って背景全体を変形します。

①パース線のレイヤー「path_1」を表示させ、「不透明度：30%」に設定しました

②背景パーツのレイヤーをどれか1つ、ここではレイヤー「1」を選択しました

③レイヤー「1」を除くすべての背景パーツのレイヤーに対して瞳のアイコン下のボタンをクリックし、赤いピンを表示させました。これで移動・変形・フィルタの適用を選択中の「1」レイヤーと同時に行うことができます

④「レイヤー」メニュー→「自由変形」でパース線に沿って背景を変形しました

⑤変形完了です

22

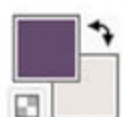
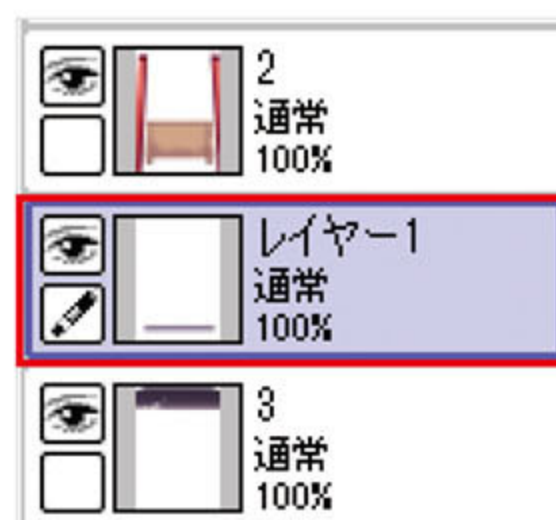
賽銭箱に影を入れます。まずはブラシサイズを大きく設定して全体にグラデーションを付け、続いて細いブラシで箱の凹凸に応じた細かい影を描きます。賽銭箱は木製のため、柱や格子と同じように不規則な凹凸を付けながら影を入れました。

①「マーカー」ツールを選びました

②賽銭箱の影色を濃い紫色に設定しました

③上部が明るく、下部ほど暗くなるように賽銭箱全体をグラデーション状に着色後、凹凸によってできる影部分を塗りました

23

賽銭箱の下に新規レイヤーを作成し、箱の底の部分を影色で塗りつぶして底面を作ります。

②賽銭箱の影色よりもやや明るい、濃い目の紫色を選びました

①柱や賽銭箱に着彩した「2」レイヤーの下に、賽銭箱の底面を作るための新規レイヤーを作成しました

③賽銭箱の底部分に色面を作りました

24

パース線に沿って「消しゴム」ツールで不要部分を削り、賽銭箱の底面の形を整えます。

①「消しゴム」ツールを選択しました

②パースに沿って底面の形を作りました

25

さらに濃い影色を使い、「筆」ツールで底面を適当に描き込みます。その後、「エアブラシ」ツールを選び、ブラシサイズを大きく設定して影の境界を明るく塗りました。

①描画色を濃い紫色に設定しました

②「筆」ツールを選択しました

③底面に陰影を加えました。奥側には賽銭箱の足も描いています

26

底面と前面の境界部分に「エアブラシ」ツールで茶色を塗り、明るくします。塗り終えたら、底面部分を賽銭箱本体のレイヤーに結合します。

①描画色を賽銭箱のベース色よりも少し暗い茶色に設定しました

②「エアブラシ」ツールを選択しました。設定は「ブラシサイズ：500」「ブラシ濃度：22」です

③底面の手前を明るくしました。光が当たる手前側は木の色が見え、奥に行くほど暗く色味も見えにくくなります

27

描画色を少しずつ変えながら、賽銭箱に木目を描き込みます。

①「筆」ツールをベースに設定した「クレヨン」ツールを選びました

②「クレヨン」ツールの設定です

③色味を変えながら木目を描きました

28

先ほど描いた木目のところどころにハイライトを入れます。木製箱の地色を考慮し、ハイライトは若干オレンジ寄りのグレーで描きました。

①描画色を若干オレンジの混ざったグレーに設定しました

②賽銭箱の木目の各所にハイライトを描き込みました

29

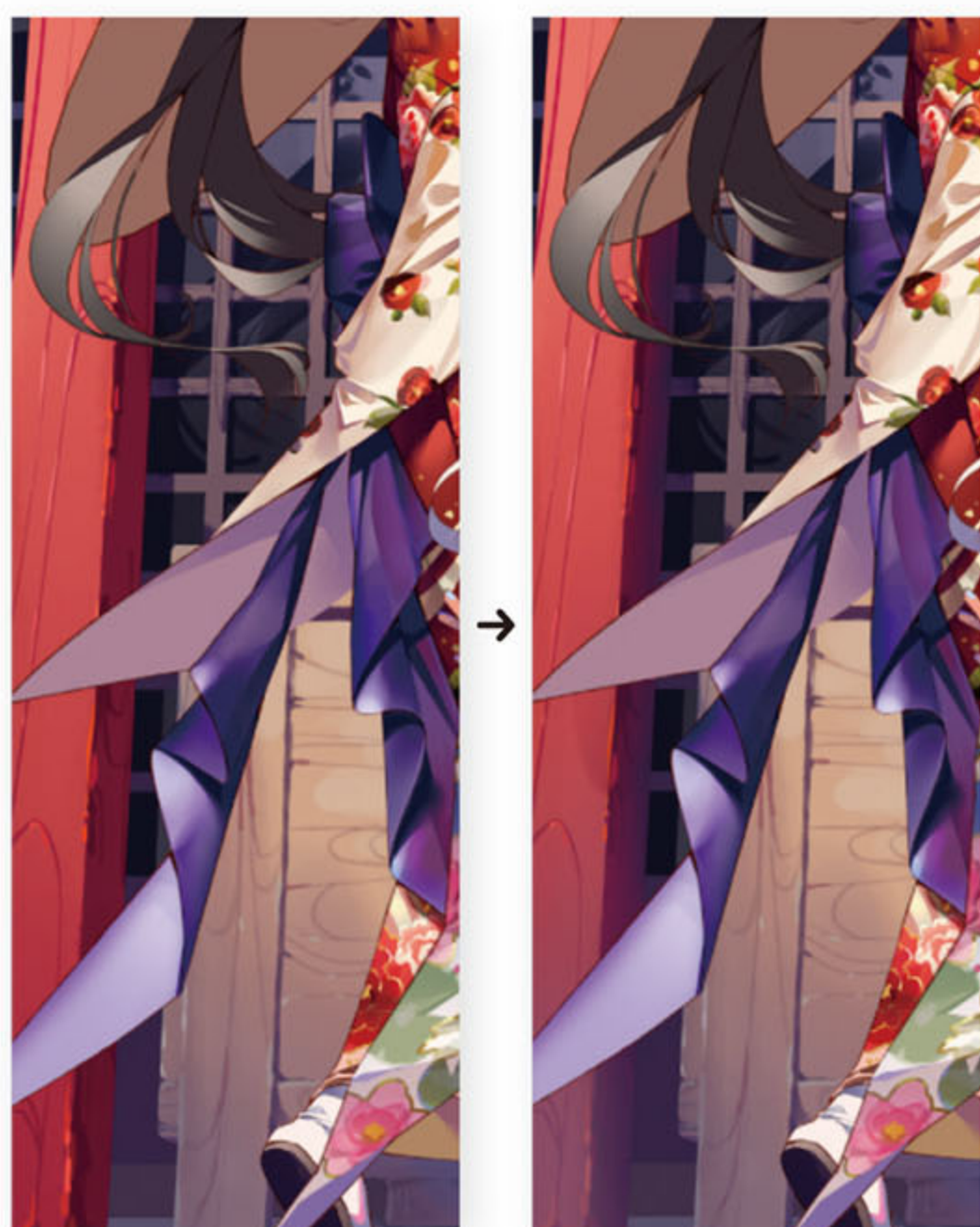
左右の柱に色味を追加します。ここでは、柱の塗りの前面に新規レイヤーを作成し、左右の柱の上部と下部に大きなブラシで濃い目の青を薄く重ね塗りしました。

①青みがかった濃いグレーや、濃い青を調節して使いました

②「マーカー」ツールを選びました

③「マーカー」ツールの設定です。広い範囲に薄く色を重ねるため、ブラシサイズを大きく、濃度を低く設定しました

④柱や賽銭箱に着彩した「2」レイヤーの前面に新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」を適用して柱部分に色を乗せました

⑤左図が柱への着彩前、右図が着彩後の状態です。柱の上部と下部に薄青い色味を加えています

⑥反対側の柱も同様に青みを加えました

⑦現在の状態です

30 天井に格子を入れます。縦長の長方形の色面を横に並べた画像素材を用意し、パース線を参考に変形して角度を付けます。ここでは、以前作成したストック素材を使いました。

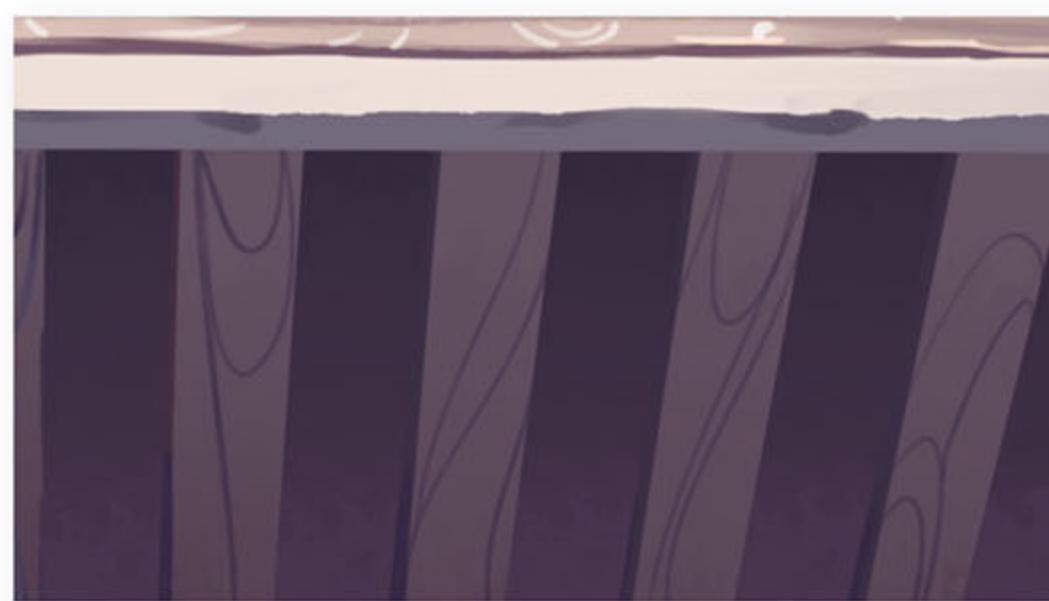
①柱や賽銭箱に着彩した「2」レイヤーの背面に新規レイヤーを作成し、天井の格子を入れました

②整列させた長方形の素材を配置しました

③「レイヤー」メニュー→「自由変形」で天井部分に合わせて変形しました

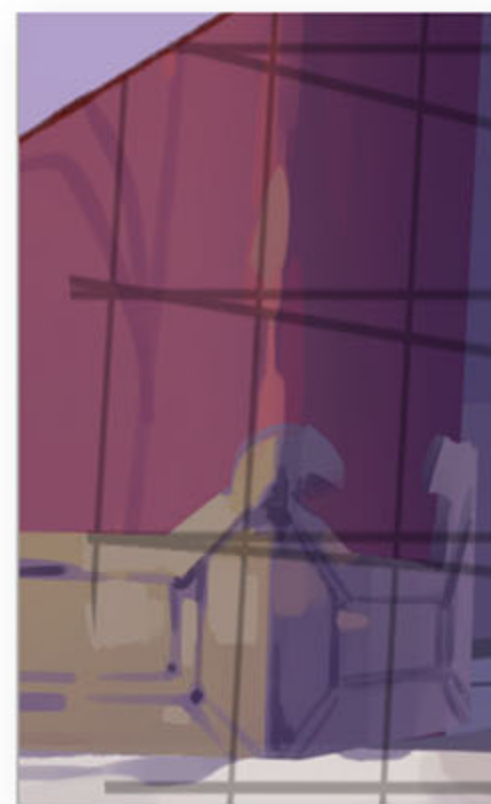
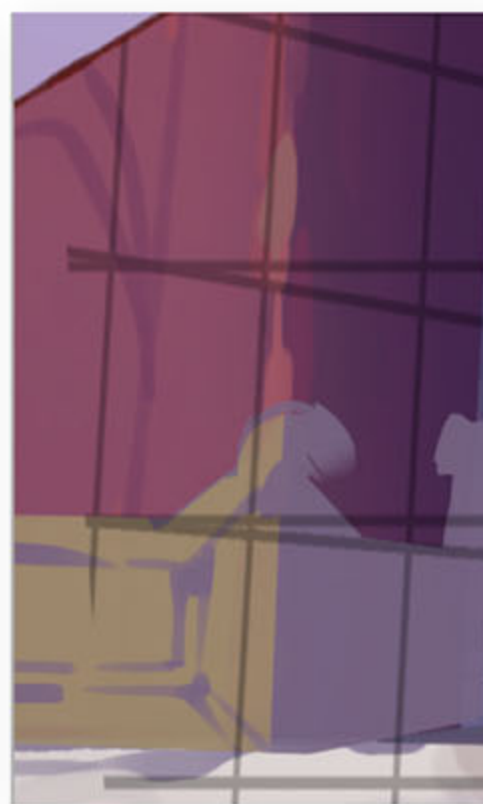
31

天井の格子にも柱などと同じく木材の質感を描画します。

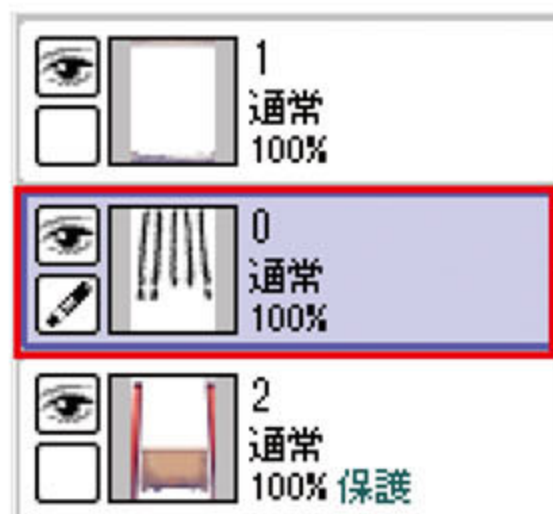
濃い青紫で木材の影色を作りました

32

柱の下部に装飾を描きます。まずベースの色で形を取り、続いて影を描き込みます。

①ベース色に暗めの紫色を選択しました

②少し濃い同系色で影色を作りました

33

縄を描きます。ブラシ形状を「平筆」に変更して適当に縄の形を描画し、複製して左右反転したりしながら貼りつけていきます。縄の配置を整えたら、鋭角になっている部分を「消しゴム」で消します。

①新規レイヤーを作成して縄を描き、必要数分複製して向きや配置を整えます

②配置が済んだら、「消しゴム」ツールで形を整えます。複製したレイヤーは1つに結合しました

34 縄のレイヤーを「不透明度保護」にして、着彩します。次に、合成モード「陰影」の仮レイヤーを作成して「マーカー」で適当に影をつけたら、「筆」で細かく描き込みます。

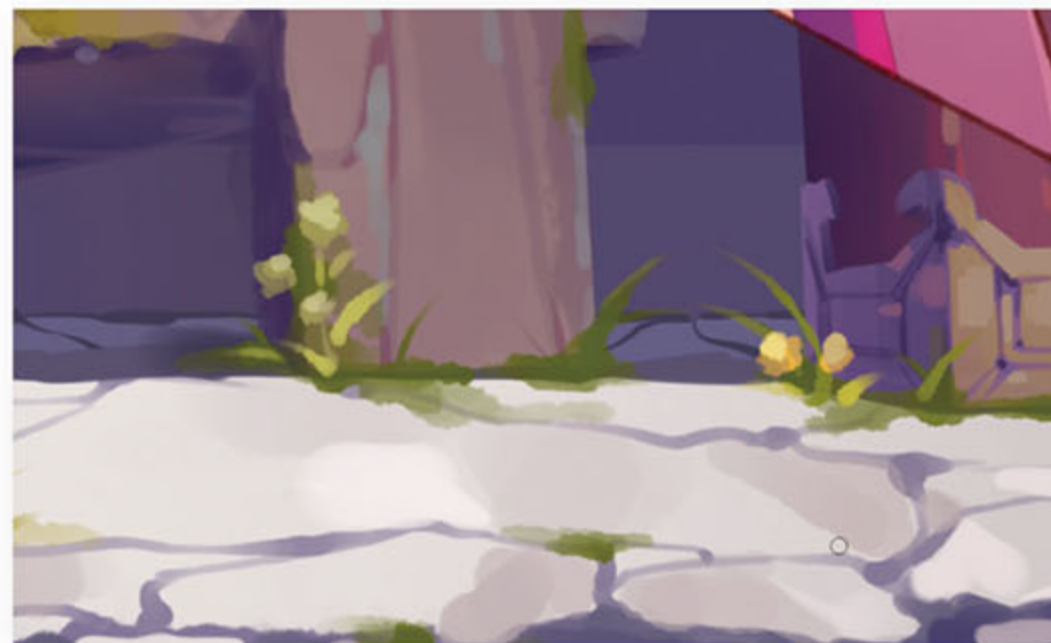
→

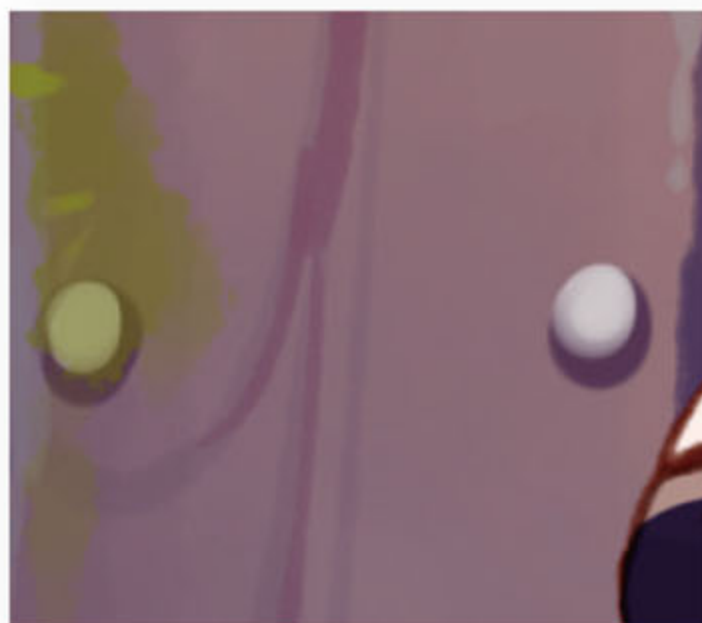
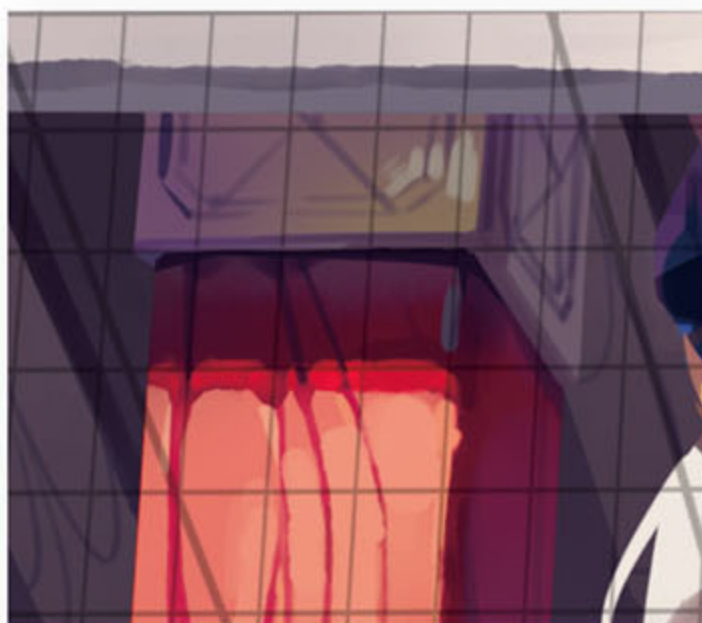
35 影色を若干黄みがかった色に調整しました。その後、影部分を縄本体のレイヤーに結合し、ハイライトや反射光を描き込みます。

→

Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

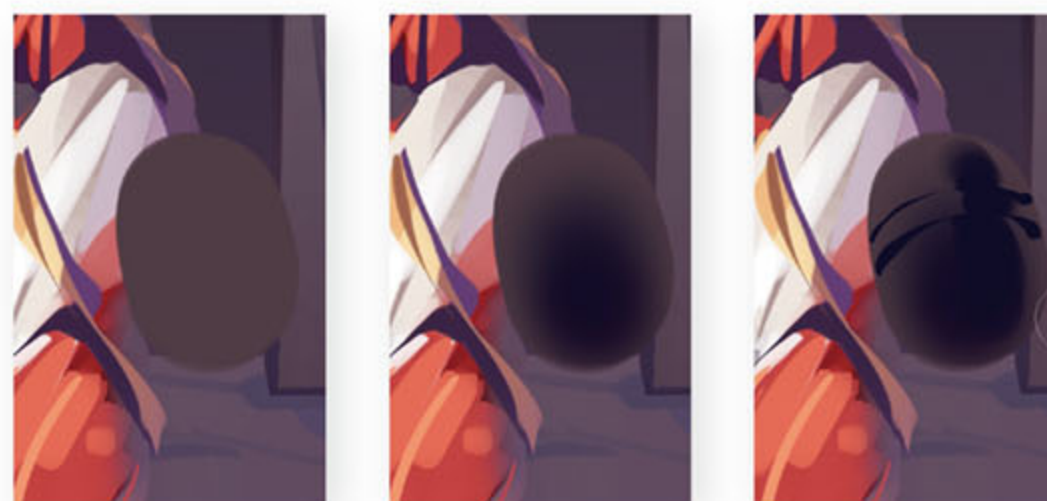
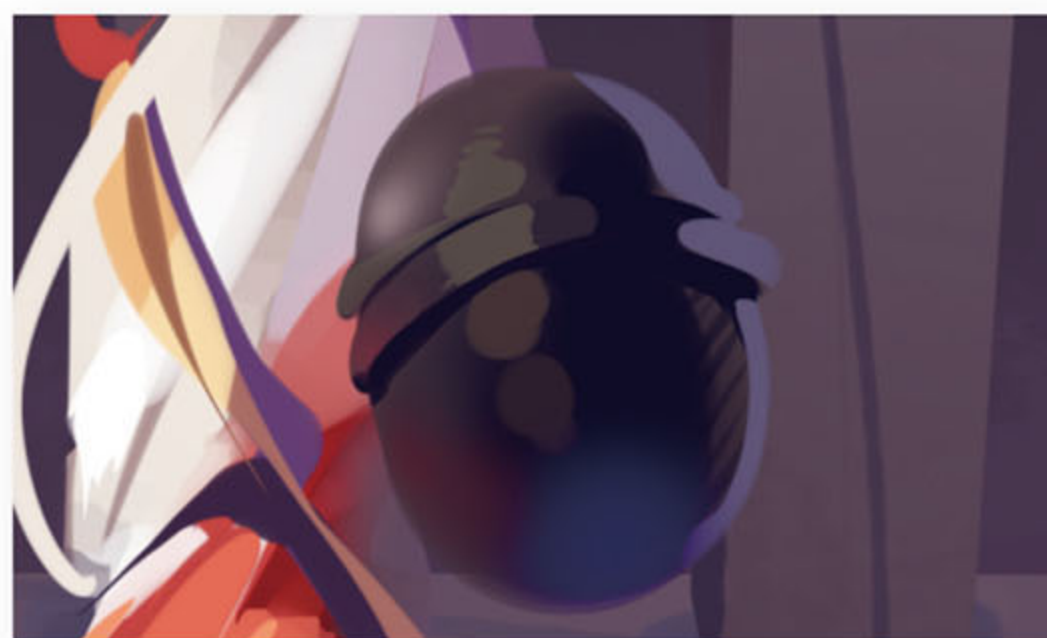
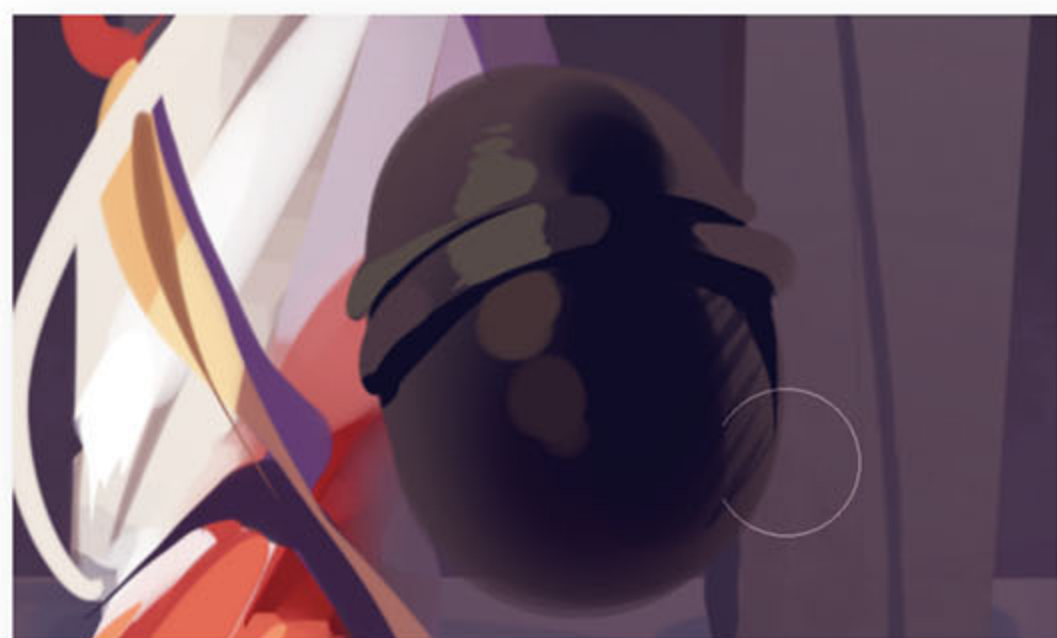
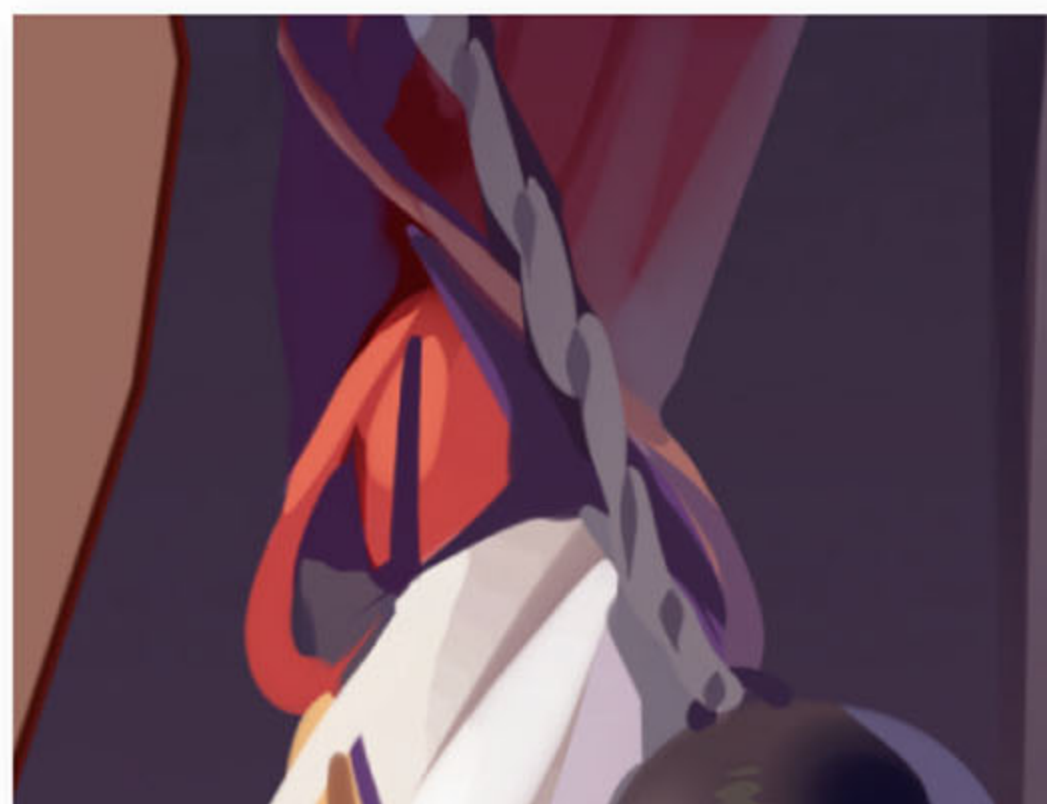
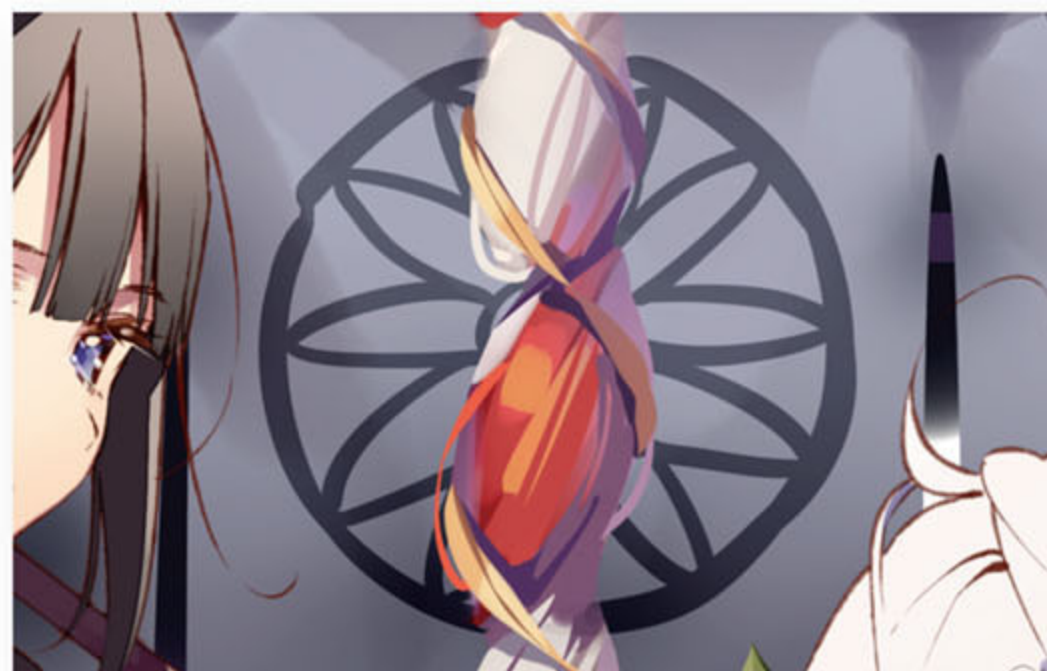
36 現実感のある背景にするため、地面に苔などの植物を描き込みました。

①地面と建物の接地部分に苔を描画

②小さな草花も描き込みました

37 背景の要素はほぼ描き終わったので、キャンバス全体を確認しながら細かい装飾を追加していきます。

38 建物の上部が地味に見えるため、手前側にあった板の形を変更。縄の上部と格子が見える面積を増やしました。

①建物の上部の手前側にあった板の形を描き直しました

②縄の上部が以前よりも露出したため、塗り足しておきます

39 新規レイヤーを作成し、縄の上部に鈴を描き込みます。「筆」の最小サイズを「70」にして鈴の形を描画し、「エアブラシ」で真ん中に濃い色を塗ります。

40 陰影を整えてハイライトをつけたあと、反射光をつけます。

→
41 鈴が吊り下がっている紐を描きます。その後、鈴のレイヤーを複製して他の縄にも配置していきます。

42 縄の背後にある布（御幕）に柄を描き込みました。

43

今回の絵の中には樹木を描いていませんが、周囲には葉の茂った木々があると想定し、木から落ちる陰影を描き込みます。こうして日差しの強さを表現すると、背景はある程度完成です。細部の調整はまた後ほど行います。

①最上段に新規レイヤーを作成し、合成モードを「陰影」に設定しました

②周囲の樹木が落とす影を描き込みました

全体の仕上げ

01 イラストの仕上げをしていきます。先ほど木漏れ日を表現した陰影レイヤーをキャラクターの下段に配置してから、キャラクターにそれぞれ合成モード「陰影」の新規レイヤーをクリッピングします。こちらのレイヤーに木から落ちる影を描き込みました。

02 髪につけた陰影の色を「スポイト」で取り、もう少し濃い色に設定し、影の境界を塗ります。

03 色をさらに濃く設定し、影の中を「筆」と「マーカー」で描画しました。

04 髪に傘の反射光を付けます。傘の影の色を「スポイト」で取り、仮の新規レイヤーを作成して、髪の毛の流れに沿って「マーカー」で塗っていきます。その後レイヤーを結合します。

05 合成モード「スクリーン」の新規レイヤーを作成します。顔にかかる髪に「エアブラシ」で薄いオレンジ色を塗り、透明感を表現します。その後、赤色で後ろ髪の先を塗ります。

①前髪の先など、顔にかかる髪に薄いオレンジ色を塗りました

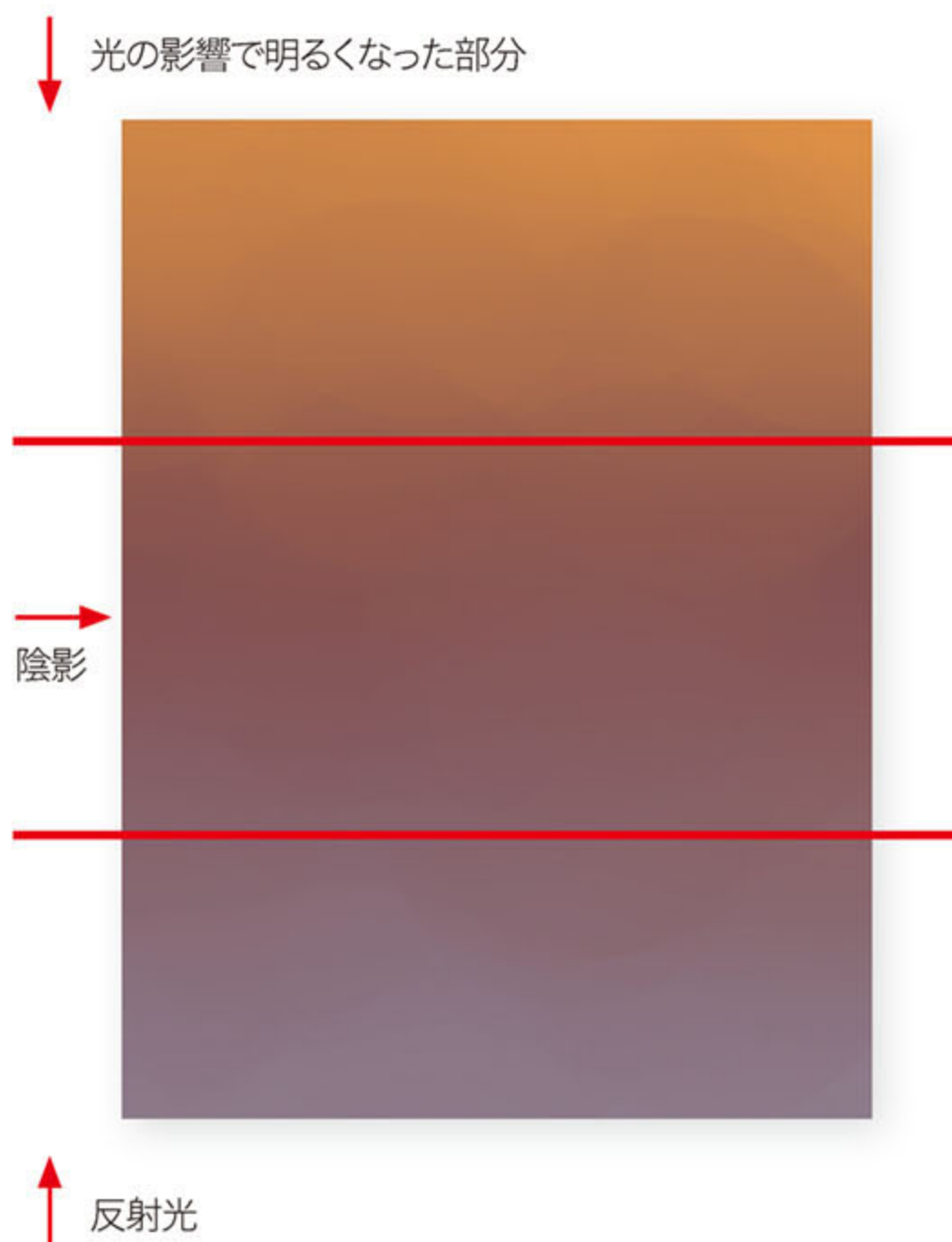
②赤で後ろ髪を塗りました

06 髪にハイライトを付け、髪の筋の一部にも「筆」ツールで白色のハイライトを描き込んでいきます。

07

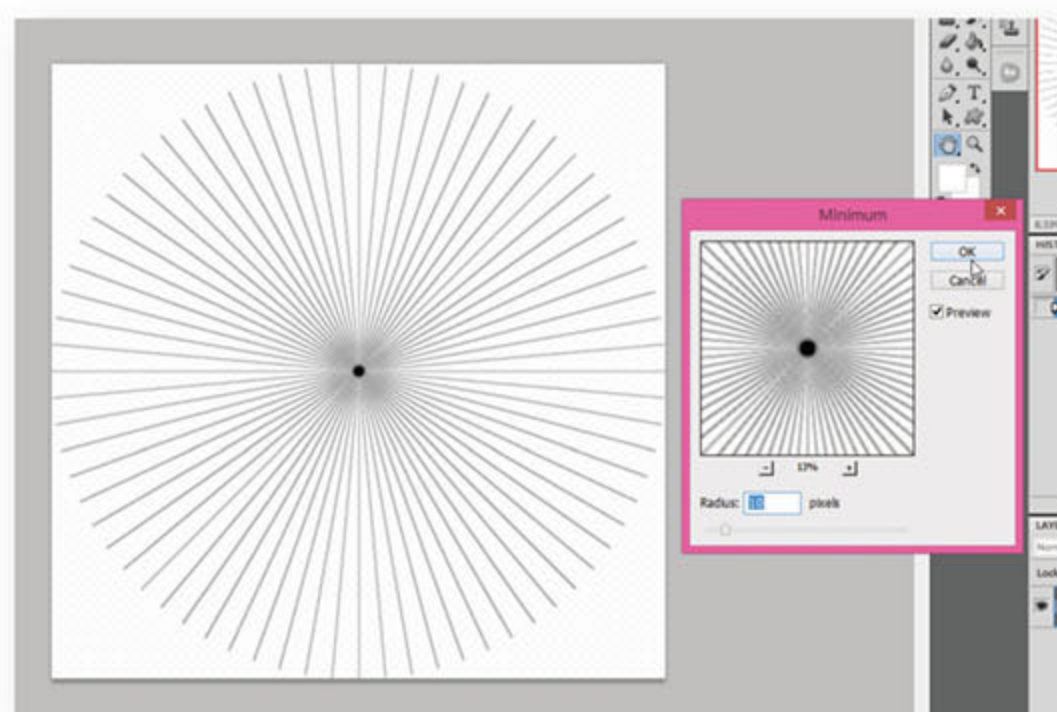
未着手だった傘の描き込みをします。傘の内側に、下のような感じで色を付けます。

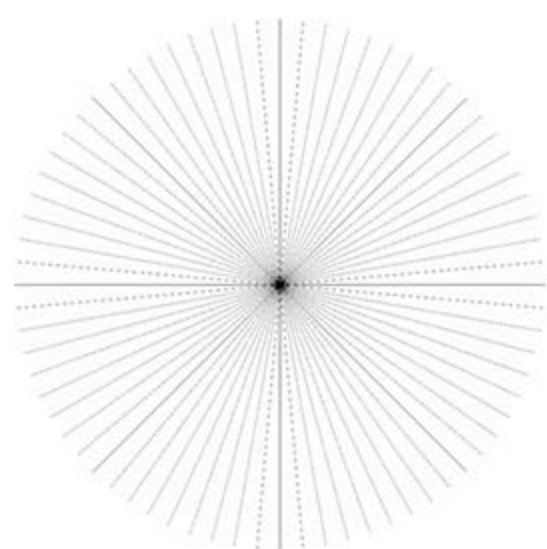
傘の方向に合わせて適用しました。ブラシ形状は「平筆」に変更して質感を表現します

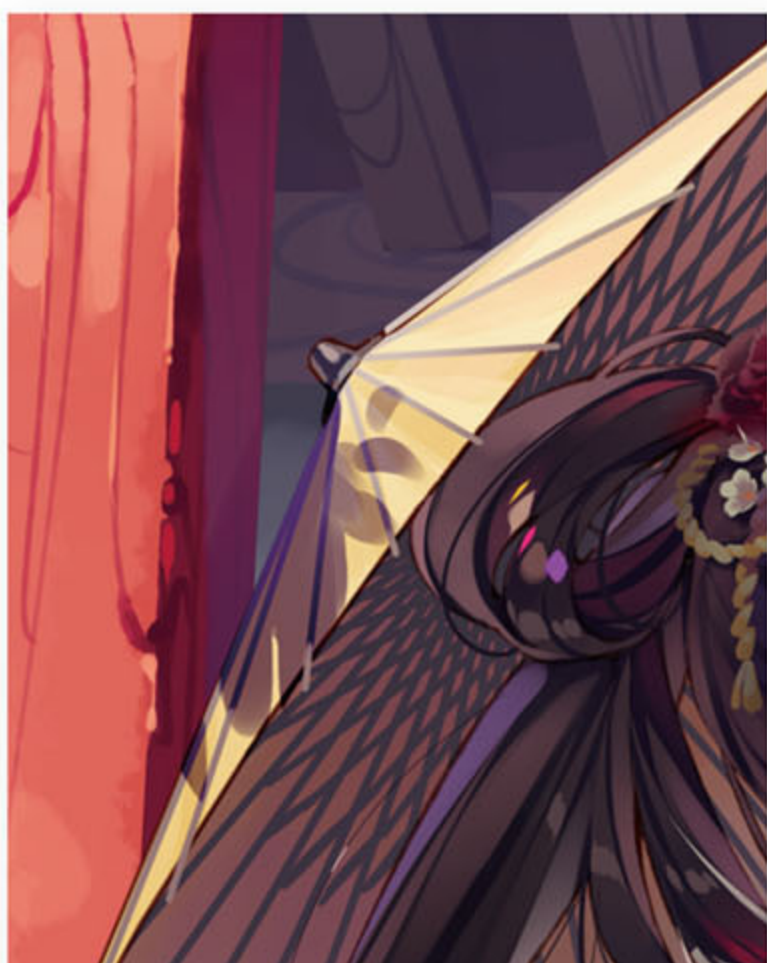
光の影響で明るくなった部分

陰影

反射光

08

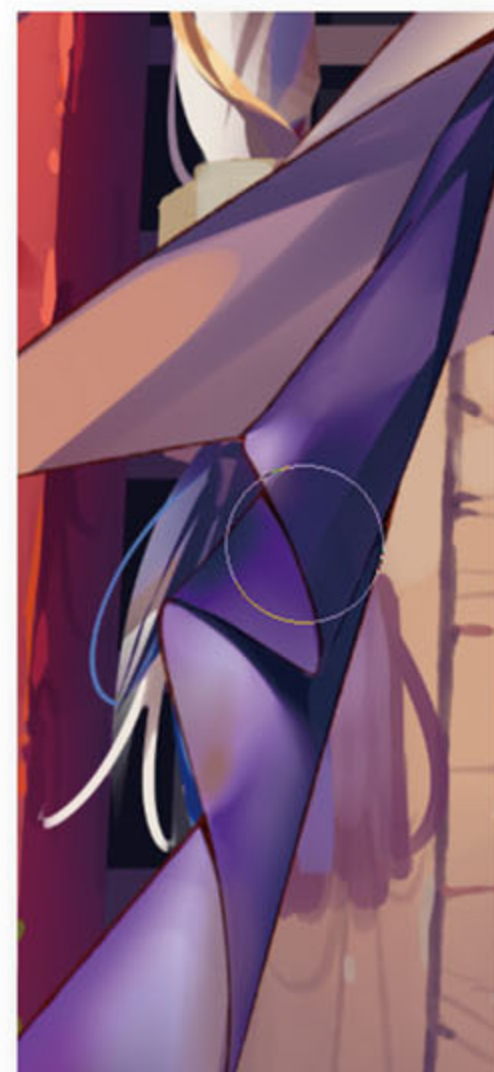
Photoshopに移り、「ラフの作成」で使ったファイルを利用して、傘の骨を作り出します。

線を太くしたい場合は、「Filter」-「Other」-「minimun」から数値を上げてください

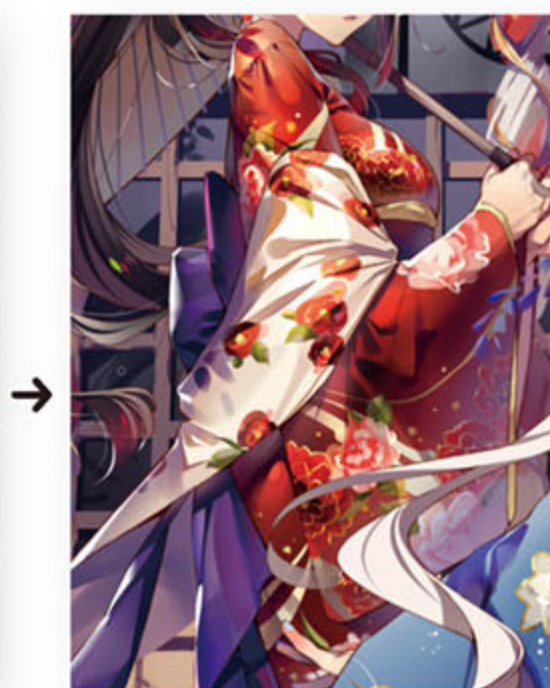
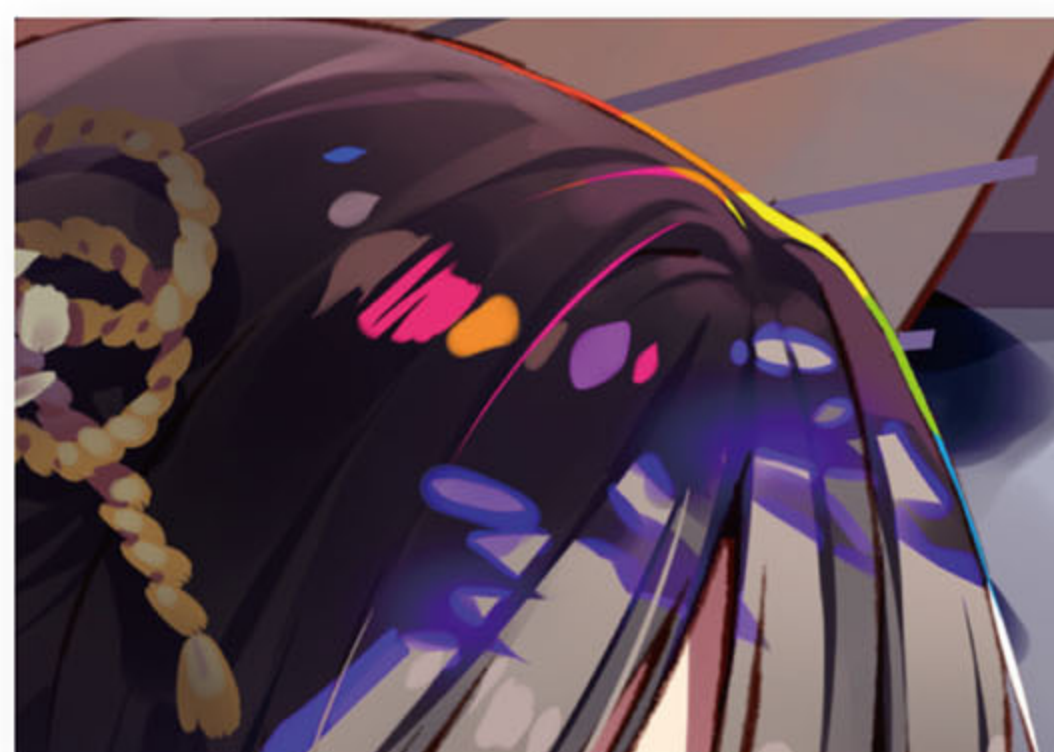
Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

09 「ペン入れレイヤーの新規作成」で新規レイヤーを作成し、「Line」ツールで外側の骨を描きます。

10 レイヤー名を「Umbrella_2」に変更して「不透明度保護」し、内側の筋の色に合わせ色を塗りつぶします。その後、陰影を付けます。

11

キャラクターにハイライトを付けます。各パーツの数に合わせてレイヤーを作成するとレイヤーの数が多くなりすぎなので、キャラクターのレイヤーセットの上に「明暗」レイヤー(「Highlight」)を新規作成して、このレイヤーにまとめてハイライトを付けていきます。まず服に反射光を付けます。キャラクターの下の色に合わせて、紫色が混ざっている灰色で塗りました。

12

背景が白ではないので、帯のリボンの色を修正していきます。リボンの下にある背景の色を「スポイト」で取り、「エアブラシ」で色を塗って透明感を表現します。

13 髪の影レイヤーを「不透明度保護」して、陰影の境界に紫色でポイントカラーを塗りました。

14 レイヤーセットの中の一番上段に新規レイヤーを作成し、光が当たる部分を描画します。

①光が当たる部分を白色の「筆」で塗りました

②同じレイヤーに元の線画に沿って、ポイントカラーを付けました

③「不透明度保護」にして、他の色も付けました

④キャンバスの全体図を確認しながら描画し続けると完成です

⑤青の女の子も同様のやり方で塗りました

15 一番手前の葉を描いて、いったん完成です。仕上がりをもう一歩詰めていきます。

16

レイヤーを整えました。「葉」「キャラクター1」「キャラクター2」「手前の建物」「天井」「奥の建物」の計6つのレイヤーにまとめます。

17

一番上段に合成モード「明暗」の新規レイヤーを作成し、キャラクターと葉の光が差し込む部分に薄いオレンジ色の「エアブラシ」で塗ります。

明るくした部分を青色で表示しました

↓

18

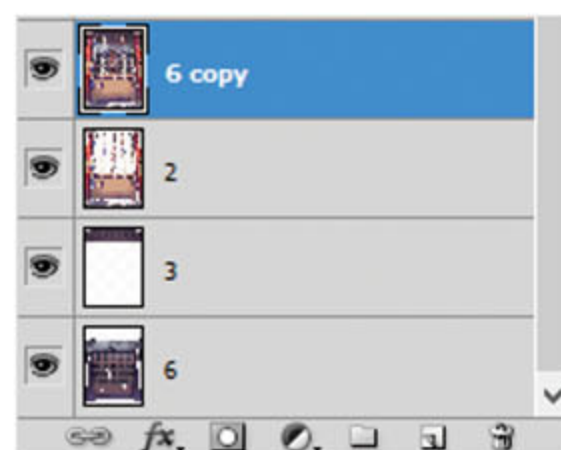
背景レイヤーの上にも「明暗」のレイヤーを作成して、光が差し込む部分を塗ります。

19

新規レイヤーを作成し、キャンバスの上部に白色でグラデーションを付けました。

20

Photoshopに移り、「フィルター」-「ぼかし」-「ぼかし（ガウス）」を選択して葉をぼかします。

21 背景をぼかす前に、線画を付ける作業に進みます。分かれている背景用のレイヤーをそれぞれ1つずつコピーして、一枚のレイヤーに結合します。

22 「イメージ」-「色調補正」-「彩度を下げる」を選択して、背景を白黒に変えます。白黒に変えたレイヤーをコピーして「イメージ」-「色調補正」-「階調の反転」を選択します。背景の色が反転されるので、レイヤーモードを「覆い焼きカラー」にすると背景が真っ白になります。「フィルター」-「その他」-「明るさの最小値」を選択し、「半径(Radius)：3」に設定します。

①彩度を下げました

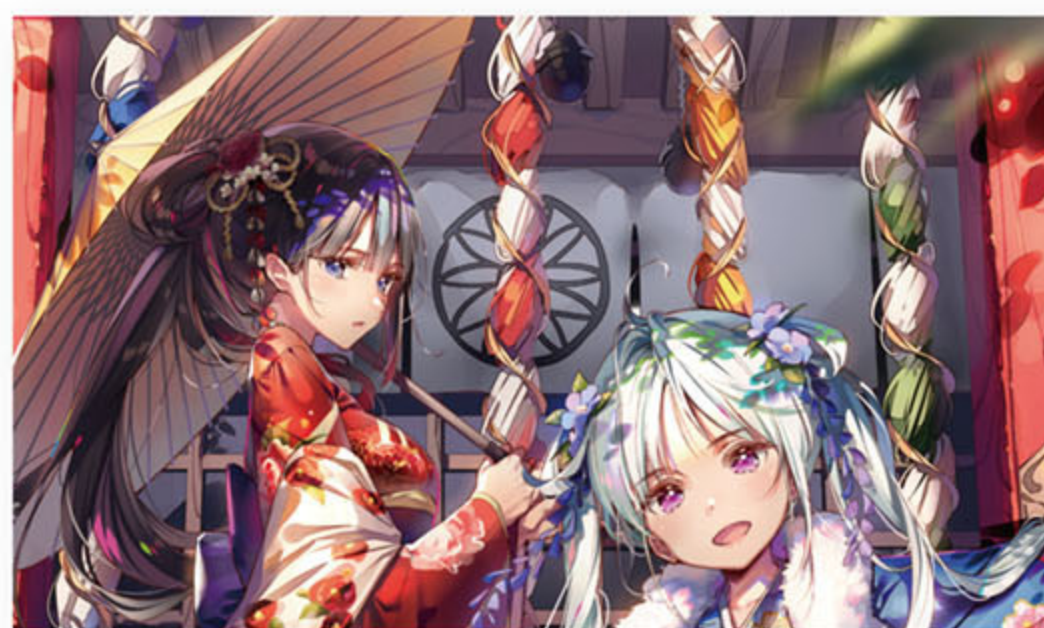
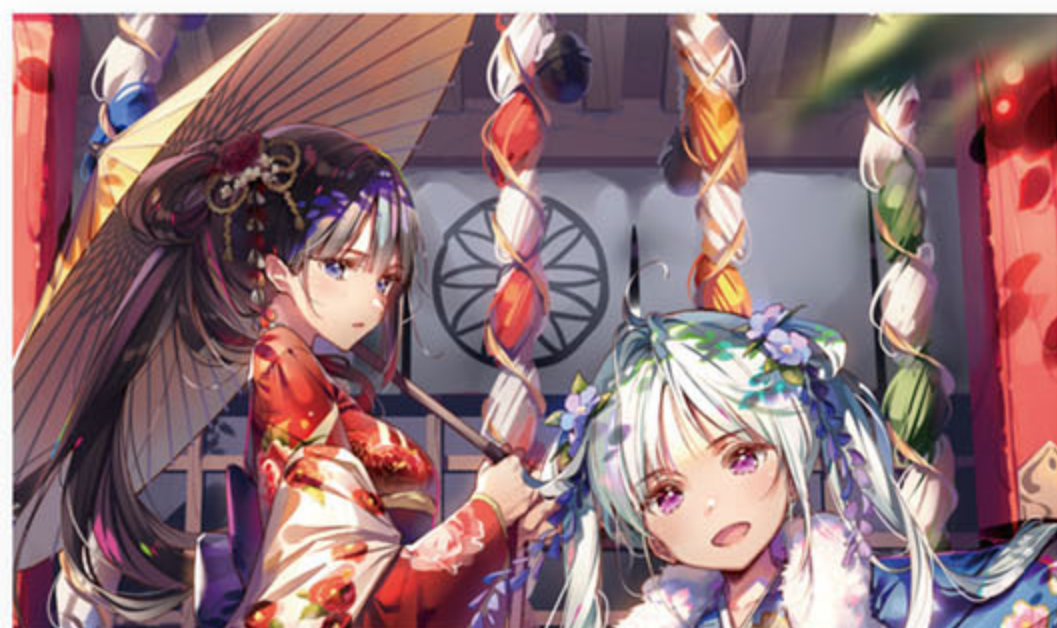
②色を反転させました

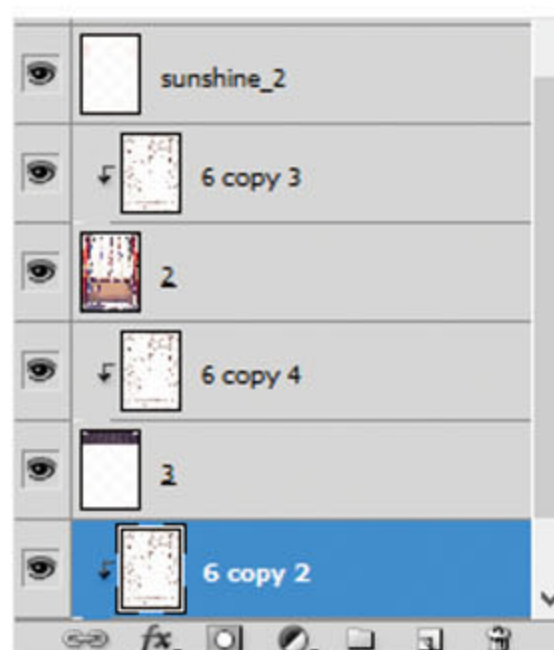
③背景を真っ白にしました

④線画にしました

23

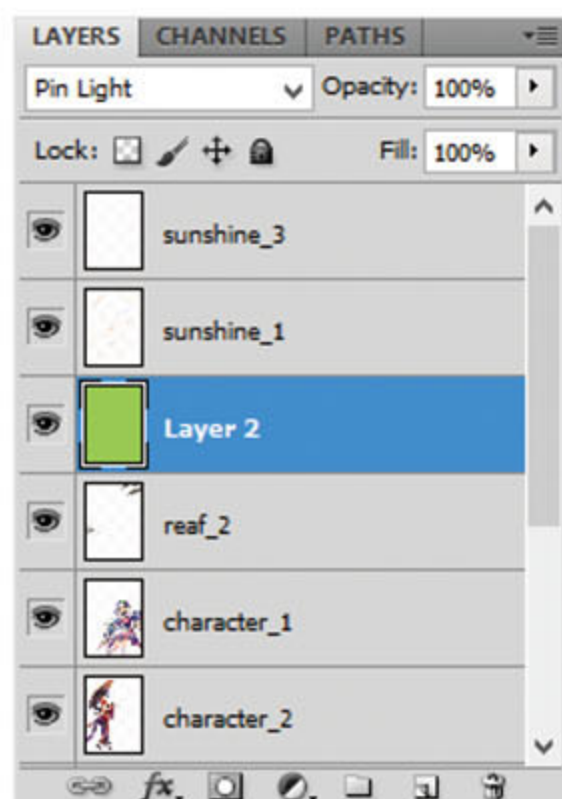
「イメージ」-「色調補正」-「レベル補正」で線画の色を調整します。レイヤーモードを「乗算」に変更すると、背景に線画が重なります。

→

24

線画レイヤーを背景レイヤーの分だけ複製し、背景レイヤーにクリッピングして結合します。

25

奥の建物をぼかします。「ぼかし（ガウス）」フィルターを「半径：18.0 pixel」で適用します。天井は、奥の建物より前に出ているので、数値を少し下げます。

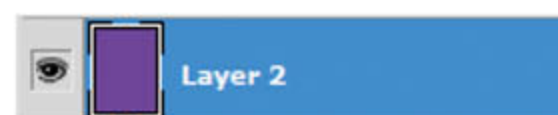
26

イラストの色を調整します。周囲を森が囲んでいる設定なので、葉の色である緑色を選択しました。新規レイヤーを作成し、レイヤーモードは「ピンライト」を選択します。その後、好みに合わせて不透明度を調整します。

「不透明度：10%」に設定しました

赤にした場合

青にした場合

紫にした場合

27

全体を調整して完成です。SAIで「用紙質感：水彩2」にして、水彩っぽい質感を加えました。また、全体の色も少し薄く調整しました。

Chapter. 04

カラー&線画ギャラリー

Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

あとがき

絵を描くことが楽しすぎるあまり、小学生の頃は登校する何時間も前に起きて絵を描いていました。それがいつからか、「絵を描くことがとにかく楽しい」ではなく、「上手く描かないといけない」に変わり、楽しさがなくなっていき、「上手く描く」ということに囚われてしまうようになっていました。

昔はただ描きたいものを描くだけだったから、「成功」も「失敗」もなかったのですが、「上手く描かねば」と思ってからは、自分の絵に対して「成功」か「失敗」かという感想ばかりになり、そしていまだにその考えから抜け出せていません。「上手く描かねば」というプレッシャーが重くて、昔のことを思い出しながらまた楽しく絵が描きたいと常に悶えています……

絵を諦めようかと悩むこともありましたが、少し休んでいるとまた「描きたい」と思う体になってしまったので、やっぱりこれからも絵を描いていきたいと思います。なかなか思うようにならなくて落ち込むことも多いのですが、諦めずに絵を描いていきたいから、自分が納得いくまで反省と勉強を繰り返しながら頑張りたいです。

CGはいろいろな試みができるので、本書では私が試行錯誤を重ねて見つけた描き方もたくさん詰め込んでいます。私の解説の拙さのせいで「絵は難しい」と思った読者さんもいると思いますが、簡単に要約するならば、「1段階影」-「2段階影」-「反射光」-「ハイライト」の順序を覚えていただけると真似しやすくなると思います。

本書により、私自身はもちろん、読者のみなさんにとっても一歩成長できるきっかけになることを願っております。最後まで読んでいただき、ありがとうございました。

2018年3月　DSマイル

Profile

DSマイル（ディーエス マイル）

韓国出身。
中学の時からイラストレーターとして活動。主に書籍とソーシャルゲームを手掛ける。
オーバーラップ文庫『きんいろカルテット！』挿絵、モンスター文庫『時空魔法で異世界と
地球を行ったり来たり』挿絵など。

Let's Make ★ Character【レッツ メイク キャラクター】

CGイラストテクニック vol.10

2018年3月23日　初版第1刷発行

[イラスト&解説] DSマイル

[発行人] 上原哲郎

[発行所]
株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号
fax: 03-5725-1511 e-mail: info@bnn.co.jp
http://www.bnn.co.jp

[印刷] シナノ印刷株式会社

[デザイン] Happy and Happy

[レイアウト] 田中佐季

[編集] 村田純一、金山恵美子、田代真理

ISBN978-4-8025-1067-7
Printed in Japan

CGイラストテクニック
vol.10